

游光掠影四十年
游戏业回顾与展望



永不消逝的真爱
养成类游戏编年史



创意无止境
游戏Mod漫谈

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第457期



11 月中
本期零售价：10元
邮发代号：082-726

电脑应用与……选择





www.popsoft.com.cn

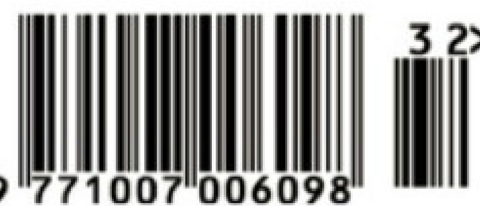
本期特别策划

40年40款必玩的视频游戏

游光掠影四十年/游戏界的过去、现在和未来

40年40款必玩的视频游戏/空间大战

永不消逝的真爱/从模拟、养成类游戏说起



ISSN 1007-0060





修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM



COMING SOON

11.15

刺客信条IV

《黑旗》的首席编剧Darby McDevitt表示，制作组目前还没有打算继续续写三代主角康纳的故事，不管是在游戏里，还是利用动漫等周边。关于系列的未来，他说“刺客信条”的故事将继续在古代演进，现代会作为背景串联和推进故事进行，原因是科技的发展很难让刺客行动在现代显得可信

使命召唤
幽灵
2013.11.5

刺客信条IV
黑旗
2013.11.14

幽浮
内部敌人
2013.11.15

博德之门II
增强版
2013.11.15

乐高漫威超级英雄
2013.11.15

少年正义联盟
遗产
2013.11.19

行尸走肉第二季
2013.11.30

刺客信条III
解放HD
2014.1.15

本期目录

晶合通讯

专题企划

深度游戏

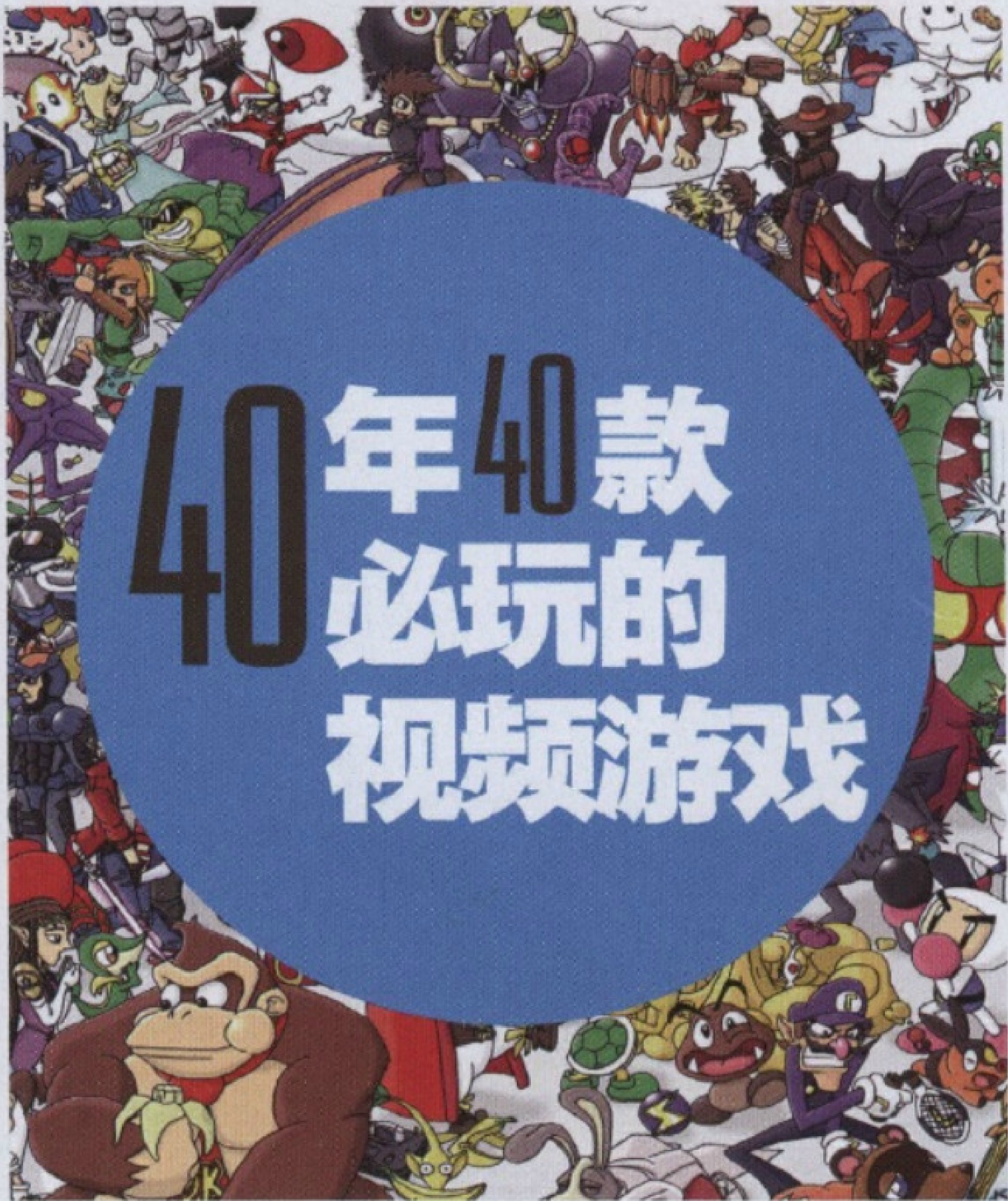
@多益网络



P14

游光掠影四十年

第一款电子游戏诞生于何时是一个充满争议的话题，但第一款具备广泛影响力的电子游戏是1962年的《空间大战》，这是公认的。《空间大战》带有引力和惯性概念，规则并不简单，在当时只有大学研究院的人才能接触到这款游戏，而普通玩家难以消受。电子游戏若想普及，需要更低廉的平台和更简洁的规则



P51

40年40款必玩的视频游戏

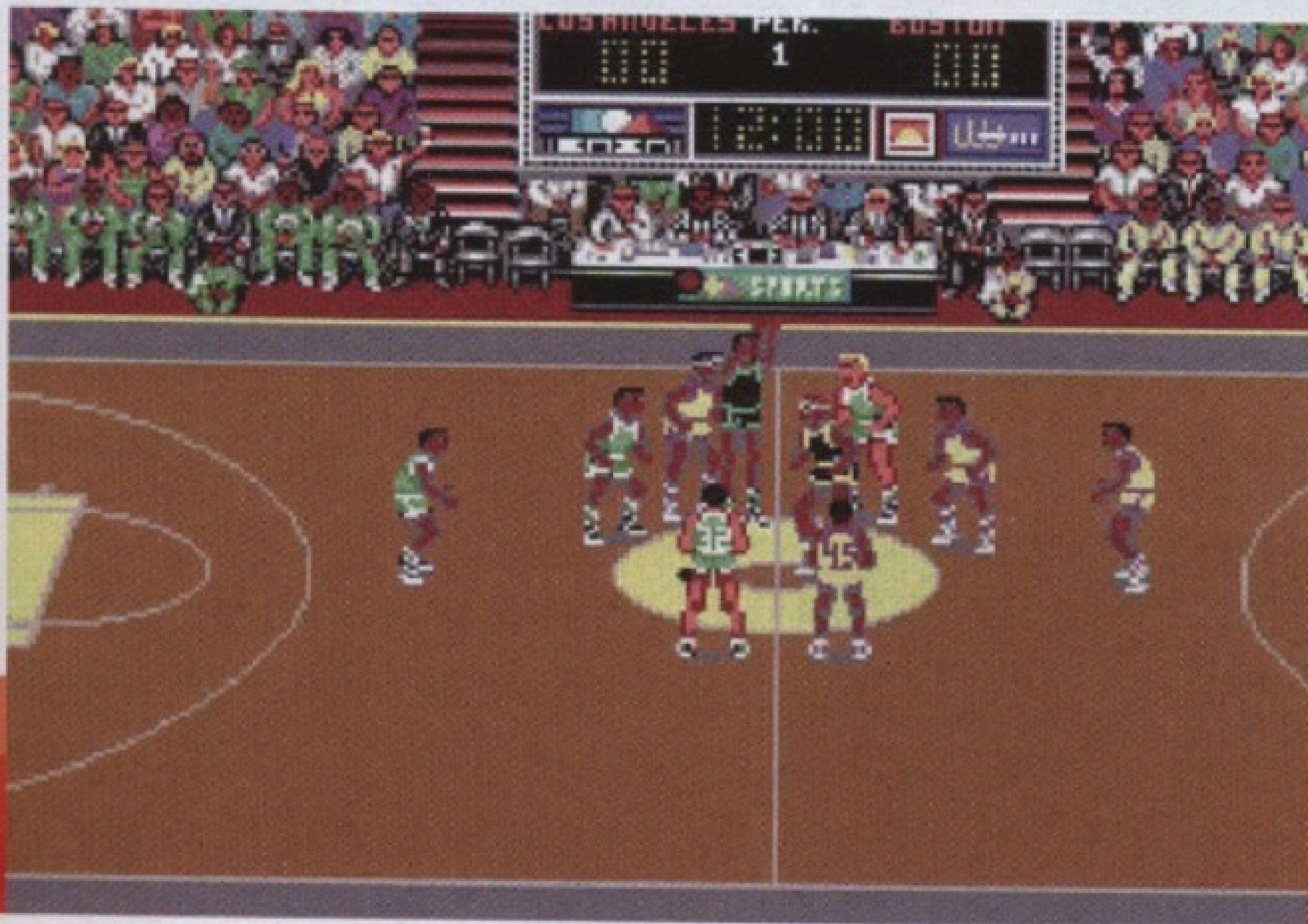
在40年的时间长河里，已经诞生了难以计数的视频游戏，我们选出了40款涵盖各个平台、具有一定代表性的佳作加以介绍。我们选出的40款游戏不一定是某一类型的简单创始者，而是那些真正确定某一类型游戏标准、对后代影响深远的作品，就像《超级马里奥兄弟》……

大众软件旬刊
2013年11月中
总第457期

永不消逝的真爱

在《大众软件》中旬刊的历史上，还有一些我们从未长篇回顾过的游戏类型，它们同样在游戏历史上占有独特的地位，闪耀着独特的光彩，在中国单机游戏繁荣的年代给那时的玩家留下深深回忆。游戏就是游戏，不管什么类型，只要你触着了，那就是你永不消逝的真爱……

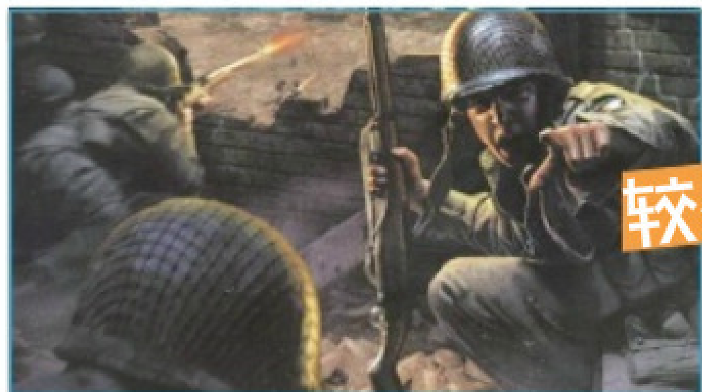
P72



P120

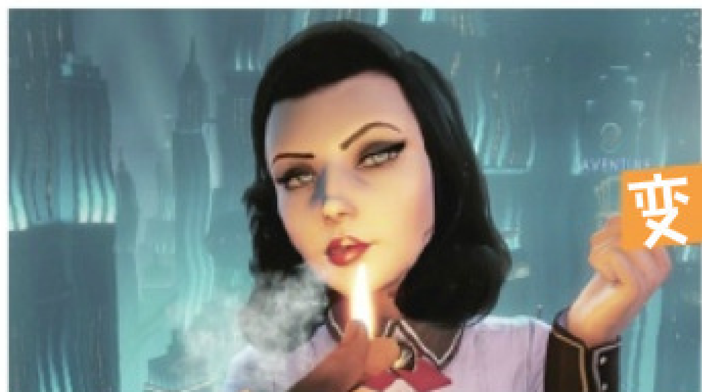
体育迷的战争游戏

尽管NBA Live系列如今声名远扬，但NBA Live并不是EA推出的第一款5对5篮球游戏，NBA Live系列的前身是“NBA季后赛”系列。上个世纪80年代末，湖人与凯尔特人数次在总决赛中争霸，EA充分利用这一点，制作了以“湖人迎战凯尔特人”为题的NBA游戏……



“第一部《使命召唤》的开发代号是‘荣誉勋章杀手’。”

原Infinity Ward美术设计师Justin Thomas在回忆中说，直到最终定名，《使命召唤》用的都是这个意图明显的代号。



“我希望在保留叙事性的同时有更多的重复可玩性。”

肯·列文在接受VG247采访时表示，他的下一个挑战是跳出《生化震撼》的固有模式，让叙事和重复可玩性互相结合。



“移动设备不可能拥有游戏主机的运算机能。”

高通游戏部门总监Mike Yuen在GameIndustry的采访中说，至少从机能上说他不认为移动设备能超越主机。



“我们不想和其他厂商一样走严格DRM的路线，那样不论是对我们还是对玩家最终都毫无益处。”

Deep Silver的CEO Klemens Kundratitz在与Penny Arcade谈及自家作品的开放性时表示，对于其他厂商在PC平台因盗版现象而采取的保守态度，Deep Silver并不会加以效仿，更不会如Uplay那样采取过于激进的激活策略，后者则在11月初正式取消了通行证系统。



“除了对现有Wii游戏与外设的支持之外，我们没有让Wii U成为Wii的合格继任者。”

在任天堂的2013财年第二季度财报通气会上，总裁岩田聪承认了Wii U在全球范围内的疲软，公司负有责任。他表示未能在Wii U上发布能够展现这台主机特色的游戏是最主要的原因，但也承诺年末到明年初Wii U会有更多刺激销量和改变形象的作品上市。



CD Projekt RED在博客中确认，《猎魔人3——狂猎》的PC版将如同GoG上的所有游戏一样，不会带有任何形式的DRM。



EA及微软确认其次世代FPS作品《泰坦降临》将独占微软平台，即Xbox 360、Xbox One及Windows PC，2014年3月11日面市。



任天堂传奇总裁山内溥去世，终年85岁。

9月19日，原任天堂株式会社总裁山内溥因肺炎并发症去世，终年85岁。山内溥生前是任天堂的最大股东，他是任天堂在上世纪80年代从纸牌玩具制造商转型为如今的游戏业巨人的关键人物，曾任北美总裁的荒川实和现任天堂总裁岩田聪均为山内发掘，为任天堂在上世纪末到本世纪初叶的发展做出了巨大的贡献。



并购

People Can Fly更名为Epic Games波兰工作室。

《子弹风暴》开发商在为Epic效力多年后正式被收编Epic为波兰分部，他们目前正在参与新作《堡垒之夜》的开发工作。



腰斩

EA宣布取消《命令与征服》，Victory Games全员被裁。

EA宣布免费版《命令与征服》在Alpha阶段即取消开发，原EA洛杉矶重组的Victory Games的全部开发人员则都被遣散。



接班

Andrew Wilson确定继任EA首席执行官。

原EA Sports部门主管Andrew Wilson于9月17日正式出任EA首席执行官，他接替的是于半年前离职的John Riccitiello。



《横行霸道V》横扫9月全球游戏市场，打破7项吉尼斯世界纪录，成为新的传奇。

9月17日上市的《横行霸道V》如玩家和媒体预测一般迅速掀起了一股风暴，打破了7项游戏和娱乐产业相关的吉尼斯世界纪录，包括24小时销量最高的游戏产品、最快收入10亿美元的游戏产品、娱24小时内营收最高的娱乐产品、观看人数最多的游戏预告片等等。



动视暴雪从威望迪成功回购股份，达成股权和经营权独立的目标，交易曾遭遇波折但最终成行。

日前，动视暴雪及其CEO Bobby Kotick所属的财团正式以58.3亿美元从前母公司威望迪集团手中回购了4.29亿份股票，后者现今只拥有8300万股，约占12%的股权。这份交易案曾因多个股东试图阻止这项分离案而被特拉华州法庭叫停，但最终于10月中旬完成。



著名游戏交响音乐会——Video Games Live在Kickstarter上募集资金创作他们的第三张专辑，最终以28.5万美元的结果成功。



Mythic宣布旗下网游《战锤Online》因与Games Workshop的授权合同到期而将于12月18日关闭，自10月31日起将完全免费运营。

Could Xbox One and PlayStation 4 actually fail?
Polygon.com/2013.10.28

变化的市场难以预料

新主机会失败吗?

在这个后核心游戏时代的市场中，PS4和Xbox One不再是宠儿，它们的命运，只能靠自己。


Polygon
GAME OVER
Could Xbox One and PlayStation 4 actually fail?

微软和索尼乃至任天堂面对的是一个和本世代初期截然不同的市场和生态体系

判断游戏主机成功与否并不是一件很容易的事情。但对微软和索尼来说，在未来10年内卖出一亿台Xbox One或PS4则是一个便于计算，但同时也可以称得上是野心勃勃的目标。

这两台次世代主机面前的任务是艰巨的，要赶上它们的前任的成就实在不是一件容易的事情。当PS3、Xbox 360和Wii正式离开历史舞台的时候，这3台主机10年内的总销量可能会超过3亿台，PS4、Xbox One和Wii U有把握在接下来的10年超越这个数字吗?

即便单独来看，任何一台新主机要赶上前任的目标都是很困难的事，如今的世界对新主机来说要比2006年更加难以生存下去。

那个时候，什么智能手机、平板设备、免费游戏、Steam、虚拟现实头盔乃至智能电视都还是只存在于科幻作品中的东西，现在它们则是全球增长最快的产业，被认为是游戏和娱乐产业的未来。如今没有人认为还没有主机的人现在会主动去购买一台新主机产品，简单地说，主机成了半个夕阳产业。

对索尼和微软来说，首发时段的供货不足是第一道坎。可以肯定的是，PS4和Xbox One会在任何一家门店被扫荡一空，这两家公司都不太可能在初期拥有足够的产能来满足那些购买力强劲的最资深拥趸。

真正的竞争则会在2014年初开始，第一个里程碑则是看谁先达到1000万销量，因为到了这个数字，装机量就足以形成一个可以自我维持的健康玩家群体，微软正是依靠Xbox Live的忠诚度维持了Xbox 360对PS3的市场优势。

而Wii U的挣扎有一部分原因则是那些最初选择了Wii的边缘非玩家用户早已投向了平板和移动游戏，而后二者对PS4和Xbox One一样存在着威胁。

同样觊觎着主机市场份额的还有PC游戏界，如今的PC游戏产业比2006年健康得多，Valve的Steam Box和客厅计划究竟能从传统主机手中夺走多少份额?

索尼近几年来的亏损和PSV的令人失望，让平井一夫肩上的担子格外重了起来，PS4必须取得成功。PS3尽管如今有了良好的在线销售能力，但别忘了，在很长一段时间内PS3完全是在亏本运作，这是如今的索尼不愿意在PS4身上重复的。

而对微软来说，捆绑Kinect但售价高出100美元的策略是一种冒险，过去的15年里他们一直在学习如何在这个行业里生存下去，他们的教训是，这个行业的用户远比操作系统或商业软件的客户挑剔得多，Xbox部门不再是长期投资，Xbox One如今必须自负盈亏。

PS4和Xbox One的首发定价和配置决定了它们不会再在初期赔本赚吆喝，但这个世界的变化太快，谁知道主机会不会在一夜之间贬值，成为真正过时的东西呢? P



假如在这个世代的结尾，目前的三家巨头有一家就此退出，恐怕也并不令人意外

不走寻常路的FPS，波兰人的浪漫所至

打破FPS游戏规则

Things: Bulletstorm's Energy Leash
EDGE/2013.11

People Can Fly已成往事，让我们忘记《战争机器——审判》吧，在《恐惧杀手》之后，PCF最好的作品，莫过于《子弹风暴》。



《子弹风暴》是一款实验性的作品，在PCF被Epic收编之后，这样的实验我们还能看到吗？

这是一款简单粗暴但充满智慧的FPS游戏，它将众多狂野的点子和粗糙的幽默感结合在一起，这是一款鼓励玩家以有创意的方式杀戮敌人的游戏，它就是《子弹风暴》。这是一款关于射击的游戏，以至于很多玩家忘记了它真正的标志性武器：主角的能量鞭。

能量鞭之于《子弹风暴》如同但丁的恶魔之手和天使上升之于《DmC——鬼泣》，如同尼禄的恶魔使者手臂之于《鬼泣4》。在这些第三人称动作游戏中，这些技能为主角提供了快速接近敌人的方式，让你可以更快速地打出连击，以及还可以用来耍酷。

而《子弹风暴》没有连击技，只有技巧射击（Skillshot），并且第一人称这个视角也很难让玩家对自己的技巧进行各种角度的自恋行为。不过在一个以各种花哨方式屠戮NPC并以此计分的游戏里，你总需要一个方式让玩家可以把敌人踹飞再继续送上天吧，不然它和《使命召唤》什么的又有什么本质的区别呢？

《子弹风暴》的能量鞭正是将技巧射击系统结合起来的粘合剂，它有两种攻击方式，一是将敌人拉向自己并暂时浮空，另一种则是将敌人重重地摔向地面，周围的敌人都会被震到空中。大量的技巧射击都需要其中的一种方式来触发，某些技巧用它实现起来也会更方便。能量鞭给予了《子弹风暴》的战斗独特的节奏感，给予了玩家掌控战斗的主动权。创意总监Adrian Chmielarz甚至已经回想不起，究竟是先有能量鞭还是先有技巧射击系统了。

“哪个先出的？我是想不起来了。我只能说技巧射击系统是在初期开发开始之后引入的。主要的问题在于，和敌人战斗的时候它们很自然地会去找掩体，这没什么问题，也很符合逻辑，但这迫使玩家继续采取传统的蹲坑打法。”他说。

而能量鞭是对这个问题的完美解决方案。这意味着敌人可以继续躲在掩体后，但他们仍然无处可藏。不过能量鞭虽然极为有用，也解决了《子弹风暴》可能出现的设计缺陷，它却也带来了一些问题。不仅因为它比游戏里的其他东西都更有用且更强大，而且它的普通攻击竟然是不限次数的。



“对我们来说，为玩家提供这么强大的一件武器一开始来看是很违背设计理念的事情。把这个东西给玩家基本意味着他们一定会反复地不停地使用它。我们的确曾经想过要怎么限制这种现象，我们考虑过反复使用会过热的设定，也考虑过弹药限制。但我们发现，如果它是无限的话，整个游戏会非常非常有乐趣。表面上看这一点也不符合逻辑，像是给了玩家一把无限弹药的武器，但最后它居然成功地实现了我们的想法！”

能量鞭的成功，有一部分是因为，《子弹风暴》是一款难度很低的游戏，准确的说，它的难度是由玩家自己来设置的。游戏里最大的挑战并不是“活下去”，而是利用能量鞭制造尽可能多种类的技巧射击组合来赚取尽可能高的分数，毫发无伤结束一场战斗并不会让你有胜利的快感，因为那只是底线。没有技巧射击系统，能量鞭只是一件威力过于强大的武器，但如果这二者同时存在，你能如何把这个分数机制和这件武器结合利用呢？这种代入感和元素的连接性是Chmielarz和他的团队要考虑的。

“有时候我会觉得我们犯了一个错误，”他说，“我们试图把技巧射击系统加入进去，试图让它和能量鞭成为故事的一部分。我们有一个现成的故事，又有这么一个很棒的点子，我们知道这个游戏因为这个点子而大大提升了品质。但也是它让这个故事臃肿了起来。这个故事原本很简单也很酷，但这多出来的一层毁掉了这种清爽感。”

而对我们来说，使用能量鞭的杀戮快感一部分来自故事围绕它展开的方式，升级系统则让它作为残忍的惩罚工具的一面顺畅了起来。我们玩过很多以杀敌为目的和乐趣的游戏，但从未有一款如同《子弹风暴》一样邀请我们在其中享受独特的乐趣。P



Valve连续公布了一系列的客厅娱乐系统计划，其中包括可定制的Steam Machine主机。

除主机外还有基于Linux的SteamOS操作系统，以及极具革命性的Steam Controller手柄，采用全触控设计，据称可以满足从FPS到《文明Ⅴ》在内的各种类型的游戏。从11月初公开的Steam Machine样机的拆解图中可以看到ASUS定制的高集成化主板和一张高端显卡。



索尼公布了一款基于PSV的小型主机，名为PSV TV，可用于在大屏幕上运行PSV、PSP、PS游戏。

和PSV相似的是它可以通过Remote Play与PS4互动，操作则可以使用PS3或PS4手柄，售价则是较为低廉的9950日元（约合640人民币），带有PS3手柄的套装则为15000日元（约合900元人民币），这款主机定于11月14日在日本上市。

来到次世代主机PS4和Xbox One上的《NBA 2K14》赢得了IGN打出的8.9分的高分评价。

IGN认为，《NBA 2K14》这款游戏用精美的画面将玩家吸引过去，又用诚意满满的游戏性让人沉迷其中。PS4和Xbox One上的《NBA 2K14》不仅仅是一款超棒的篮球游戏，也是一部次世代主机性能的宣传片。其实本世代主机上的这款游戏评分更高，但在目前首发游戏稀缺的次世代主机上，8.9的评价已经足够这款游戏继续大卖了。





微软为Xbox One的开发团队准备了一款上市礼物：一台独有的白色涂装的首日版主机。

这台独有的Xbox One首日版主机，配套的手柄也是白色的，除此之外，正面光驱位边上还写着明晃晃的“这是我造的”，所有上市时仍在Xbox部门工作的员工都可以得到这款主机，并且这个颜色短期内也不会出现在零售市场，11月初有一台这样的礼物被放上eBay做慈善拍卖，拍出了近1000英镑的高价。

Xbox One Employee Ship Gift

Xbox One
Special Edition White
Unique for our team
1 year of Xbox Live
All 1P Games
Achievement
Launch Day
All for Free



Eligibility: IEB FTEs as of 7/12/13 who are still working for MSFT at time of launch.

美国纽约国际动漫展创造参展观众纪录，自从该展2006年扎根东部以来，受到了众多动漫迷的热烈追捧。

一年一度的纽约ComicCon展会（和大名鼎鼎的SDCC圣迭戈ComicCon没什么关系！）于10月10日到13日在Jacob K. Javits会展中心举办，今年的纽约ComicCon创下了超过13万名玩家和动漫爱好者前来参观展会的纪录，其规模和SDCC已经不相上下，不仅动漫，ESL的IEM纽约站电子竞技赛事也在这里同步举行。

开门红能不能打响?

首发阵容的疑云

digmouse vs. Nemo

本月两台新主机就将正式发售，对于开启新世代的这一年，这两台主机的首发游戏阵容究竟算什么水准呢?



digmouse
新主机的日子还算好过

我们可以先来看一看PS3和Xbox 360的首发阵容：

PS3独占游戏中主要的大作是《抵抗——人类陨落》《山脊赛车7》和《摩托风暴》，3款游戏除了《抵抗》的画面稍有看点之外，都只是上世代水准的作品；早一年发售的Xbox 360首发独占游戏大作有《哥谭世界赛车3》《山脊赛车6》《完美黑暗零》以及主机平台独占的《雷神之锤4》，除了Bizarre的遗作PGR3之外都是乏善可陈的游戏；跨平台方面PS3拥有《使命召唤3》《极品飞车——卡本峡谷》《NBA 2K7》《NHL 2K7》，Xbox 360则有《使命召唤2》《FIFA 06——世界杯之路》以及2006年的几大体育游戏作品，几乎也都是上世代规模的。

上面的这些首发阵容游戏的整体品质如今已经有足够多的结论，可以说PS3和Xbox 360的首发阵容非常之弱。相比前辈，PS4和Xbox One初期的日子其实要好过得多，拜接近PC的架构所赐，这一代游戏的开发难度会显著降低，加上过去几年PC游戏界的发展，给这代主机提供了一个高清时代初期不具备的技术积累，而本世代沿袭下来的众多年度品牌作品在两台新主机上都有登场，这无疑对吸引主机玩家为了更优秀的跨世代版本选择新主机，《战地4》《使命召唤——幽灵》《刺客信条Ⅳ》这3个千万级作品的新主机版相比旧主机版都有显著的画面以及规模上的优势，特别是两大射击游戏品牌对多人联机为主要生态环境的主机来说至关重要，加上PS4独占的《杀戮地带——暗影低垂》，这些首发作品对这两台新主机的初期游戏环境会有不小的促进作用。

而到了明年春季，随着《泰坦降临》《驾驶俱乐部》《看门狗》等新作的面市，本世代新主机的第一个春天就会到来。

和Xbox 360相似的是，Xbox One的首发最抗鼎第一方作品也是竞速游戏







Blastoise
技术进步并不明显，阵容也不丰富

PS4和Xbox One的首发游戏分别有28和24款，单从数量上来看绝对不少，但平均质量就难尽人意了。首发游戏列表中含有很多售价低廉的下载游戏，甚至不乏iOS级别的作品，索尼和微软把这些游戏也自豪地纳入首发列表颇有滥竽充数的嫌疑。

跨平台大作方面，新主机版本相较老主机的确有一定优势，PS4和Xbox One版《战地4》终于引入了64人联机对战，但PS4版《战地4》的分辨率为900p，Xbox One版为720p，二者的特效都没有达到最高画质，帧数也不稳定。

独占游戏方面，PS4的首发阵容有4款，两款是凑数的下载小游戏，全价作品中，《Knack》类似于融合了《块魂》元素的《古惑狼》，虽然颇具创意，但这样一款游戏卖59美元并不妥当。《杀戮地带——暗影低垂》的画面在2013年也只能算平均水准之上，靠滥用泛光效果遮丑，之前的几代对于网战的拿捏水平也很差，相对来说，这款游戏是4款首发独占中卖相最好的一个，但也不过是聊胜于无。

Xbox One的首发独占游戏为7款，2款Kinect专用游戏对传统玩家没什么吸引力，但所有独占都支持Kinect的部分功能。《杀手本能》虽然是FTG名门，但开发组早已换人，免费下载DLC收费的模式也令人担忧。《红龙》是前《铁甲飞龙》开发组制作多时的Xbox 360游戏，画面极为平庸。《极限竞速5》各方面都不错，但相较4代的进步不大，《丧尸围城3》存在分辨率和帧数的问题，但至少可玩性有一定保障。《崛起——罗马之子》是Xbox One目前画面最好的游戏，但Crytek缺乏制作ACT的经验，令人担忧。总的来说，虽然有大量全平台游戏支撑，但新主机的首发阵容并不算丰富，明年春天《泰坦降临》等游戏发售后，新主机的门面才会得到一个提升。

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

巫半妖神
半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

文化入侵？还是市场选择？

美剧轰炸的时代

追美剧是一个过程，而且在现在的年轻人看来，是一个既刺激又欲罢不能的过程。

自从在十多岁第一眼见到了电脑之后，我似乎就同电视剧绝缘了，在那个偷着玩《仙剑奇侠传》《命令与征服》《暗黑破坏神》以及《博德之门》的年代，电视里正放着《编辑部的故事》与《宰相刘罗锅》。

当然，现在我后悔了，我错过了那个国产电视剧还能看的年代，要知道《暗黑破坏神》还可以出到3代甚至登陆主机，但是国产电视剧里没有八百里狙击鬼子的日子却一去不复返了。

要说电视剧这个东西，在电影大片、电子游戏甚至智能手机的围剿下却一直生存得很好，这一直让我百思不得其解。

如果说四五十岁的人，也就是我们的父辈还看电视剧的话，那么也许是源于习惯与对其他娱乐方式的不熟悉，那么为什么80和90后也照样看电视呢？恐怕这与电视剧比电影更接近我们的生活有关，我们总希望能了解别人的生活，或用来做参考，或用来提升优越感。

因此，电视剧成为了我们了解他人世界的窗口，比如那些充满了哭哭啼啼中年女人的情感类节目，观众其实并不关心栏目组能否劝和她们，更多的是想了解她们生活中的各种悲惨细节——这样一来潜意识里就会得到满足，觉得和她们相比自己的生活还是不错的。

时光如梭，到了现在三十大几，国产电视剧变得不能看了，于是美剧出现了。追美剧逐渐成为了年轻人娱乐生活中不可或缺的一部分，国内有大把的网站每天都在更新美剧，于是我每晚的游戏时间都开始逐渐被美剧蚕食了……

实际上回忆起来，我早就在很多年前就开始接触美剧了，比如《X档案》和正大剧场里的《侠胆雄狮》，但是谈不上“追”。因为追美剧是一个过程，而且在现在的年轻人看来，是一个既刺激又欲罢不能的过程。

众所周知，美剧不比国产电视剧和日韩剧，它们并不是传统意义上的连续剧，而是类似章回体的每年一到两季的体制。

美剧制作者一般不是想好一个故事，然后分成几十集制作出来，而是采取一种设立一个世界观和矛盾冲突，然后按照这个套路一集一集的重复下去的制作理念。比如《生活大爆炸》，在设立好了5位主要角色后，每天重复播放他们的生活就是电视剧的核心内容。

由此一来，一周中的每一天都有不同的美剧可以看，每晚都有美剧要追，如果一个观众既喜欢《生活大爆炸》又喜欢《东区女巫》《绿箭侠》《行尸走肉》《神盾局特工》《黑名单》……那么几乎这一周除了周末，他每晚基本都要被各个主题的美剧占满了。



我就是一个这样的观众，几乎每晚都要在好几个世界观里穿梭，这是一个无比奇妙的过程——因为在中国网站上看美剧是没有广告间隔的，因此我在看完了女巫题材后马上就可以切换到超级英雄题材，然后又转移到了破产姐妹的小饭店……这种追美剧其实非常需要技巧，因为你必须马上记起这部剧的世界观设定和主要人物、冲突，而距离上次看这部剧肯定有一周的时间，如果赶上停播的话则更久，这期间又隔着很多其他美剧，这都增加了入戏的难度。

这就是美剧轰炸的时代，据称，许多美剧比如《绿箭侠》差点被砍掉，完全是因为卖版权给中国网站而增加了收益，从而保住了剧集。另外，一些与国内版权方捆绑的专门看外国电视剧的电视产品的推出，都让我觉得美剧入侵有可能升级。

这种美剧升级在我看来，有可能带来几个后果，一是国产电视剧质量的提升，美剧一旦抢占了收视率，那么就逼迫现在的国产电视剧制作方必须提升自己的质量，这算是一个正面的推动吧。第二个可能，就是类似最近几年在电影界开始流行的中美合拍片那样的合拍电视剧开始出现，这好像也是个不错的结果。不过无论如何，在相当长的一段时间内，美剧都将会是一个热门的话题。

其实美剧入侵的方式比我们想象的可能还要隐蔽，按照前文所说，中国电视剧的拍摄理念与美剧是不同的，走的是连续剧而非章回剧，但是，按照美剧理念拍摄的少数几部电视剧却都是质量很高。比如《我爱我家》系列、《武林外传》系列，尤其是后者，据说宁财神在设计人物时是借鉴了《老友记》的模式。看来美剧的模式有其独到的一面，足以让《武林外传》可以拍到80集而仍不枯燥，还出了一个姐妹篇续集。

今晚是《黑名单》和《破产姐妹》更新的时候，笔者又要继续追美剧了，看着一周只能看20分钟的《生活大爆炸》与《破产姐妹》，不禁有些怀念起一天可以看两集然后明天继续的中国电视剧了——要是能中西结合一下该有多好！



CaesarZX
我有的是办法识别真假福迷

侦探的故事，也是一场游戏的序幕

“游戏开始了”

他是个超凡之人，给我们这个乏味的世界带来新奇的刺激，给我们偏颇的心灵带来冷静和理智的思考。

“我所认识的最出色、最具智慧的人。”

——约翰·H·华生，《福尔摩斯探案集》，《最后一案》

在维多利亚时代后期的近20年时间里，恐怕没有哪个国家比英国更好地利用了国际风云中这一相对平静的时期。她已成为欧洲最强大的力量，在加强她的海军、隔绝外来干扰之余，悉心照看着她欣欣向荣的帝国。不过欧洲大陆的其他国家对她的“仁慈”政策并不感到高兴，原来静谧的气氛开始衰退。国家间彼此尊敬而密切的关系，开始因各自为实现自己的雄心、追求战略利益而逐渐疏远。

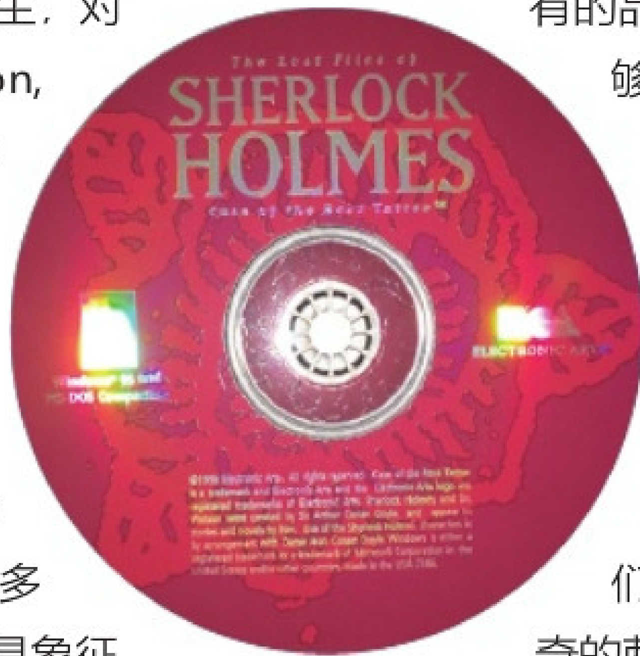
这一时期，武器的研发无情地进行着。从英格兰到俄罗斯，从瑞典到西班牙，越来越致命的武器、战舰和火炮被设计出来，全世界目睹了19世纪80年代的海上火力、轻型武器和高爆炸药等方面的可怕进展。这些竞争史无前例的膨胀产生了相应的国际纠纷，为欧洲这根干燥的导火索提供了潜在火花。这一触即发的紧张氛围，正是歇洛克·福尔摩斯活跃的舞台。

柯南道尔并不是历史上最杰出的侦探小说家，但所有那些最杰出的侦探小说都源于他的作品，而不是爱伦·坡的。

我四年级开始阅读并痴迷于1979年群众出版社出版的《福尔摩斯探案集》，巧的是外公和爸爸当年都买过同一套，或许正是这两套一模一样的书给了我某种心理暗示，不管在谁家，让我在一年的时间里连续读了多遍，此后甚至几年就读一遍，沉迷于这宗传奇中无法自拔。

在我的想象中，那种清晰而又遥远的情形，往往会让我分不清那究竟是伦敦的大雾，还是福尔摩斯自己抽烟把贝克街221B的公寓里搞得云烟雾绕。但这些模糊与混沌只是暂时的，在我脑海中留下更多的，是在那庞大的历史背景和复杂的政治阴谋之下，每一件案件中一个个让我难以忘怀的生动细节和令人大呼过瘾的桥段。

在《格兰其庄园》案件之始，福尔摩斯推醒睡梦中的华生，对他说：“Come Watson, come! The game is afoot!”



尽管这不是柯南道尔在《海滨》杂志上发表的第一篇小说，但这句话在全世界的福圈里普遍认为比众多福尔摩斯的其他名言更具象征意义。尽管这句话中的“Game”并非我们所熟知的“游戏”，但似乎给了数十年前的很多游戏开发者以灵感。

1984年，也就是我出生的那一年，ZX Spectrum平台上发售的文字冒险游戏《歇洛克》为福尔摩斯题材游戏开创了先河，在此后的零星几部不成气候的小作品后，1992年，EA旗下Mythos Software工作室开发的《福尔摩斯之丢失的档案——锯齿手术刀案》为福尔摩斯题材成功开拓了图形冒险游戏领域，并顺理成章地推出了续作《玫瑰纹身案》，这款游戏刚巧赶上了图形冒险游戏的末班车。

福学专家Edger W. Smith在1946年出版的期刊《贝克街日记》第二期中写下了一段感人肺腑的文字，作为福迷的我时不时会把文中的部分短语放进自己写的文章，现在把它编译成中文如下：

“我们热爱他生活的年代，一半记忆，一半模糊的维多利亚时代的舒适幻觉，煤气点燃的充实，无瑕的礼仪和典雅。世界勉强处于平衡，即将面临着粗暴干扰。但那个时代的人确信一切都很好：没有什么会变坏或变得更好……”

“但是除了时间、空间和对逝去事物的怀念外，还有别的东西说明着我们对歇洛克·福尔摩斯的感情。不仅彼时彼地，而且直到今天，他对于我们还是一种象征——一种我们不具有但本应具有的品质的象征。他的形象足够遥远以致于产生一定可信度。我们把他视为对我们消灭邪恶和纠正错误（而邪恶和错误今天充斥世界）的渴望的一种完美表达。他是个超凡之人，给我们这个乏味的世界带来新奇的刺激，给我们偏颇的心灵带来冷静和理智的思考。他是我们失败者的成功榜样，是我们自我禁锢中的勇敢脱生者。”

“如果基于心理分析来阐述我们的感情过于复杂，我们就以简单的话说：他是我们已经失去的，或许从未有过的某种完美典型。并非是那个歇洛克·福尔摩斯本人住在贝克大街，随和、干练、自信；而是我们赋予自己无穷的智慧，在谦恭的华生面前自鸣得意，沿袭一些不为时间改变，永远不会泯灭的东西。”

“那把舒服的椅子被拉到壁炉边，也被拉到我们心中——是我们把烟丝填进烟斗，是我们把那把小提琴随意搁在膝上——是我们听到上楼梯的声音和敲门声；是我们深深吸入辛辣的烟雾然后吐出，甚至现在还在品味着。那些时间、地点和重大时间对我们如此之近又如此亲切，并非因为出于怀旧的回忆，而是因为它们在今天已成为我们的一部分。”

“这就是我们挚爱的福尔摩斯——永远融于我们当中的福尔摩斯。”



SIR
身体已经像素化的8bit狂男

你想怎么玩和设计者希望你怎么玩通常是矛盾的

游戏的矛盾

如果游戏能够解决这个矛盾，将生存、胜利、夺冠的满足感与感性的刺激置于同一立场，又会怎样呢？

有没有人觉得，《俄罗斯方块》中的长条，是一种毒药？

拥有唯一能够消除最大4排方块的能力，唯有横竖两种形态，能够嵌入任何凹陷，解决任何问题。常被认为是最强的方块。然而事实是否真的如此？逆向思维的话，大部分玩家在玩《俄罗斯方块》时，都会不自觉地在最边缘处为长条留下一条长长的空隙，当长条插入时，便能够陷入消去4排的长长的释放感中。然而，这却无形中将自己放置方块的步调给限制住了，游戏的自由度也因此大打折扣。做好万全准备，长条却迟迟不来，其它的方块无法填充长条才能胜任的沟壑，一点一点地摧毁了原有的节奏感，游戏也因此走入绝境。

而一点点确实地消除方块，固然是更加稳重的打法，但却也因此失去“积蓄——释放”的畅快感，原本节奏十分鲜明的运动，在不断细小的消除行为中变得十分破碎。由此，似乎放弃以长条为重心的战斗方式让游戏变得不那么痛快，却可以延长游玩时间，增强游戏的沉浸感。这便是玩《俄罗斯方块》时的矛盾。

若换作以《街头霸王Ⅱ》来打比方，我想就是升龙拳。升龙拳或许是游戏史上最著名的招式，我一直认为它的著名程度要比波动拳高上0.2个百分点。要说原因的话……我想波动拳是一招牵制技，它的实际意义并不在击中对手而在于诱骗对手，虽然也很有气势，但事实上是很软弱的必杀技呀。升龙拳就完全不同了，伴随着一声粗野的嘶吼与低质量的炸裂音效，将对手从地上打到天上，仿佛脑海中可以脑补出隆将拳头击中下颚，牙齿猛烈碰撞在一起，导致脑部也受到冲击的感觉——本来应该是这样。

事实上，从升龙拳的后续动作就可以很清晰地明白它对空技的用途。永远稳妥的升龙拳用法是先用波动拳逼对手起跳，随后用升龙拳击落。或是在对方从空中压制的时候使出升龙拳吃掉对方的招式，这才是升龙拳原本的用法。但由于将升龙拳作为一个地面打击技一瞬间会将人类本能中的野性全部激发出来，也让玩家一次次地铤而走险。当升龙拳被防住后，留下的巨大空隙足以让对手酝酿一套超痛的必杀连段，而升龙拳击中对方，却没有这么大的回报，赌在那胜负50%的心理战上。

喜爱不断用升龙来与对方博弈的固然是遵循着本能，那么稳健地使用升龙来挣脱困境，击落对手则体现了希望获胜的欲望，能够得到胜利的喜悦。这便是使用升龙拳的矛盾。

我是一个玩游戏追求快感多过功利的人，对古老的平面射击游戏情有独衷，简单粗暴的游戏规则与旋风般的快节奏常令我欲罢不能。然而许多在90年代后半开始出品的射击游戏却让我时常感到困惑，它们的赚分规则越来越复杂，也越来越束缚着玩家的自由。

在《打击者1945》里，玩家如果要得到高分，需要不断地用自机去撞击敌机，从而下降自己的火力，以便引来送火力的敌机，从而击破得分。对于高手来说，这一过程几乎可以贯穿整个游戏，直到在Boss自爆前引来最后一批。这种打法显然不符合我的个性。我认为射击游戏应当是越快速地解决敌人，越能够体现出毁灭铁块的浪漫。但我的打法显然得不到任何分数上的满足感。这便是《1945》的矛盾。

如果游戏能够解决这个矛盾，将生存、胜利、夺冠的满足感与感性的刺激置于同一立场，又会怎样呢？

我想，或许那种单纯的刺激，反而会减淡许多吧。



挖了一个大坑，长条却迟迟不来的痛苦你们能感受吗？能吗？

40 年光影/视频游戏

读到这些文字的你，小时候一定有瞒着家长偷偷从柜子里搬出包得里三层外三层的“小霸王”的经历，也有过每周守在电视前追看你最爱的那档游戏节目的日子。屏幕上的简单色块构成了我们的童年，铸就了我们对娱乐的概念



游光掠影四十年

游戏界的过去、现在和未来

策划/本刊编辑部　执笔/Nemo

从20世纪70年代初电子游戏成为产业至今，已经过了整整40年的光阴。游戏从最初的电脑扩展到街机、主机、掌机、手机等多个领域，伴随着雅达利、苹果、任天堂、微软、世嘉、索尼等平台供应商的沉浮，也伴随着IBM、英特尔、AMD、ATI、Imagination、NVIDIA、3dfx等硬件巨头的兴衰，游戏的主流类型则发生了翻天覆地的变化。经历了7个世代，已经进入不惑之年的游戏界，将在2013年末迎来第八世代。

本文将简单回顾我们之前曾经经历的6个世代的游戏界，重点回顾10年间第七世代的变迁，展望第八世代的未来。我会尽量让这篇文字涵盖游戏产业的各个领域，但一篇3万字的文章无法面面俱到，必然要有所取舍，敬请各位读者包涵。

前世篇

在以计算机为基础的电子游戏发展壮大之前，游戏界的主体是桌面游戏和电动游戏。在日本，任天堂靠纸牌发家，后来又涉足弹簧玩具和光枪打靶系统，世嘉和TAITO在早年经营弹珠台，NAMCO通过电动木马捞到了第一桶金，Midway则是美国最大的弹珠台和角子机巨头，并在早年与日本的诸多同行保持着合作关系。这些公司通过电动游戏占领了街机厅，在电子游戏风行之前，他们就已经在游戏界建立了基业。各类基于笔纸的桌面游戏则为RPG、SLG、PUZ等类型的电子游戏奠定了基础。

第一款电子游戏诞生于何时是一个充满争议的话题，但第一款具备广泛影响力的电子游戏是1962年的《空间大战》（Spacewar），这是公认的。《空间大战》是一款双人射击游戏，两位玩家操纵宇宙飞船对战，本作带有引力和惯性概念，规则并不简单，在当时只有大学研究院的人才能接触到这款游戏，高难度对于他们而言并不是问题，但普通玩家难以消受。电子游戏若想普及，需要更低廉的平台和更简洁的规则。

第1世代

20世纪70年代是电子游戏产业的开端。

诺兰·巴什内尔（Nolan Bushnell）在大学时代迷上了《空间大战》，他在1971年推出了《电脑空间》（Computer Space），这就是《空间大战》的街机山寨版。《电脑空间》放在酒吧的点唱机旁，过高的难度让人望而却步，只卖出了1500台。巴什内尔靠着这笔钱建立了雅达利公司，1972年，他推出了街机《乓》（Pong），这款简单易懂的乒乓球游戏大受欢迎。同年，Magnavox公司发售了第一款游戏机奥德赛，这台主机在本质上不过是一个简单的示波器，两位玩家操作屏幕上的两个光斑，玩游戏时需要给电视贴上半透明的塑料膜充当背景，有时甚至需要借助笔纸和骰子，与真正的电子游戏相去甚远，更像是桌面游戏。

奥德赛并不符合今天对主机的定义，它没有处理器、没有内存、只有电阻和电容组成的模拟电路，然而Magnavox抢先注册了主机的专利，这项专利直到1992年才到期，在此之前，所有制造主机的公司都需要向他们缴纳专利费。奥德赛只卖了40万台，但凭借抢注的专利，Magnavox获得了大量的授权费用。1975年，雅达利推出《乓》的家用机时被迫缴纳了专利费。

任天堂则在1977年推出了Color TV系列主机，这一套产品基本就是雅达利《乓》家用机的山寨版，它在日本卖出了上百万。虽然Magnavox手握家用机的专利，但当时的法律对于软件抄袭不闻不问，只要向Magnavox缴纳专利费，人人都可以推出游戏雷同的山寨主机。《乓》固然简单有趣，但一个充斥着《乓》的市场注定单调乏味，玩家总有玩腻的一天，他们需要内容更丰富的产品。

第2世代

1976年，在当时处理器领域占有重要地位的仙童半导体推出了Channel F，这是第一台使用可编程ROM卡带作为游戏载体的主机，玩家可以通过购买卡带的方式获得新游戏，概念先进，但一年后机能更强的雅达利2600将仙童逐出了市场。雅达利2600作为第二世代的主机龙头，共卖出3000万台，在欧美获得巨大成功，奠定了游戏产业的基础。雅达利后来还推出了轻薄版2600，通过更小巧的型号削减成本，以低廉的售价延续生命周期，这一策略被日后的所有热门主机效仿。

1975年，广义上的第一台个人电脑牛郎星8800问世，史蒂夫·乔布斯作为雅达利的第40位员工，提出了开发电脑的建议，却遭到拒绝，巴什内尔当时的心思还铺在街机和家用














1.电动弹珠台距今已有80年的历史，经久不衰，直到今天，很多玩家还在电脑上玩着各类弹珠台游戏
2.《空间大战》由麻省理工的史蒂夫罗素在PDP-1电脑上开发出来，这并不意外，当时只有高校能接触到电脑
3.巴什内尔如今已经年过七旬，他最喜欢围棋等与人对抗的游戏，雅达利的《乓》很好地诠释了他的理念
4.雅达利指责任天堂的Color TV抄袭了《乓》，但任天堂认为自己购买了Magnavox的专利，不算侵权
5.国内玩家的游戏生涯大都从FC开始，而对于美国用户，雅达利2600才是大部分人的起点
6.Apple II的生命力相当旺盛，各类改进型号一直热卖到80年代末，它让苹果成为了家喻户晓的品牌
7.1982年的Game & Watch版《大金刚》发明了十字键，在后来的NDS和3DS等双屏掌机上，我们也能看到它的影子
8.FC的官方统计销量为6000万，如果算上世界各地大量未经授权的同类机种，这个数字恐怕不知道要翻上几番
9.《太空侵略者》是第一款具备世界级影响力的日本游戏，它的诞生标志着日本游戏界走入良性循环

机上，对电脑兴趣不大。乔布斯决定自主创业，成立苹果公司，在雅达利2600发售的同一年，他推出了Apple II，精致的外观一改人们传统观念中计算机“傻大黑粗”的印象。这也是第一台标配彩色显示器的电脑，吸引了一些游戏开发者。由于研发2600需要大量资金，巴什内尔将雅达利卖给了华纳通信，获得1亿美元投资，但公司的主导权也因此落入华纳手中。Apple II热卖后，华纳决定让雅达利进军电脑业，巴什内尔对此表示反对，他认为雅达利应该专注于街机和家用机，开辟新战线会分散公司的研发实力，后来的发展也证明了这一点。华纳将巴什内尔从CEO的职位驱逐，让雅达利推出多款8位电脑，在最初的4年里，雅达利电脑获得了比苹果更高的销量，但因为后劲不足，最终还是被Apple II反超，开发电脑也分散了雅达利的研发团队，为游戏机业务的衰退埋下了祸根。

第3世代

任天堂于1983年推出的FC成为了行业的教科书。精简部件，将预算集中在视听等游戏相关的性能上，大批量订购原件压低成本，通过比PC更低廉的价格打开市场，审查软件质量，并向第三方收取权利金，这些至今依然是主机领域遵循的规则。FC比雅达利2600更强大的性能促进了卷轴游戏的发展，游戏的版面丰富度和流程充实度都得到了飞跃式的提升。FC生产了整整20年，直到2003年，任天堂才宣布停产。雅达利在美国深陷泥沼，看到任天堂在日本大获成功，遂将

40年光影/吃豆人

《无敌破坏王》中吃豆人的家是坏蛋们的聚集地，是通往街机厅中央车站的重要交通枢纽，这款设定简单但想象力天马行空的游戏，对现代游戏的影响，对现代玩家的影响，难以估量

40年光影/游戏主机

FC、SFC、MD、PS、PS2、NGC、Xbox……不知道有多少玩家的英语启蒙是从记住这些生僻而不知所云的主机名称和缩写开始的呢？

业务扩展到日本，但落后的雅达利2600在FC面前毫无还手之力，任天堂乘胜追击，在1985年将FC引进美国，复兴了美国游戏界，雅达利虽然在一年后推出了7800，但这台主机的性能依然逊于FC，毫无胜算，后来雅达利又推出了几部主机和掌机，都没有掀起什么波澜，只有电脑业务做得还算不错。

世嘉在1983年推出了公司的第一台主机SG-1000，但日版发售日与FC定在了同一天，并没能取得什么优势。世嘉日后为SG-1000推出了多部强化版，1985年的Mark III提升了显卡和内存性能，虽然它在日本与美国无法与FC相提并论，但在欧洲和巴西，世嘉取得了媲美任天堂的成功，Mark III的局部胜利鼓舞了公司，让世嘉有了与任天堂继续竞争的信心。

看到苹果的成功，IBM在1981年进军家用电脑市场，微软的MS-DOS操作系统一同登场。很快，其他公司推出了规格相似、与IBM兼容的电脑。PC这一词汇原本是广义上“个人电脑”的缩写，所有家用电脑都符合这一概念，但随着时间的推移，PC在通俗文化中逐渐变成使用x86架构和微软系统的IBM PC兼容机，区别于苹果等其他产品，成为狭义代名词。英特尔、AMD和微软借助IBM的力量飞速发展，在IBM淡出家用电脑的今天，这3家公司依然主导着市场。

IBM推出电脑主要瞄准的是商业用途，而非娱乐，对于视听享受并不关心，老牌电脑公司Commodore瞄准这一空白，推出价格更加低廉、多媒体性能更加丰富的C64，其装机量比不过IBM兼容机，但获得了游戏界的支持。另一方面，微软的DOS长年无法正常显示日文字符，给了其他公司可乘之机，日本的IT巨头NEC打造PC-98系列，垄断了本土市场。严格意义上讲，PC-98不能算独立标准，它依然基于x86架构，只是总线等细节与IBM兼容机有所区别，NEC独霸日本市场靠的是自主操作系统对日文的良好支持。FC发售后，日本的主机市场规模彻底超越了电脑游戏，有实力的开发商竞相为FC开发作品，任天堂为了树立良好健康的企业形象，将大量有争议的题材拒之门外，一些剑走偏锋的公司只能窝在电脑上。PC-98就这样成为了低劣作品和成人游戏的集聚地，虽然偶有佳作，但平均游戏质量与FC无法相提并论，日本游戏重主机轻电脑的生态环境就此形成。

随着用户群的扩张，DOS等命令行界面的操作系统逐渐成为推广电脑的障碍，图形化界面成为各个公司的发展方向。1984年，苹果的初代Macintosh使用的Mac OS已经实现窗口化界面，微软则在一年后推出了Windows 1.0。早期的Windows无法脱离DOS独立运行，稳定性堪忧，直到微软推出NT架构的纯32位系统才解决该问题，这是后话了。乔布斯认为盖茨抄袭了苹果，后者则指出图形化系统的真正发明者是施乐公司，乔布斯也不过是个模仿者。

微软最终通过授权协议从苹果那里获得了使用窗口化界面的权利，但在整个80年代，PC的主流操作系统依然是DOS，Windows被视为不入流的产品，这一情况直到90年代才发生变化。至少在当时，Windows的功能简陋、效率低下、稳定性差，在各方面逊于Mac OS，更不如Commodore的产品。华纳通信将雅达利的电脑和主机业务卖给了Commodore，后者还收购了Amiga，这是一家由雅达利离职员工组成的企业，专门开发多媒体性能超强的电脑。在微软发布Windows的同一年，Commodore发布了色彩更丰富、执行效率更高、稳定性更好的雅达利ST和Amiga 1000，拜专门定制的标准所赐，二者的表现远胜同期的Windows。然而，技术的先进败给了商业的成熟，PC低廉的售价赢得了大量消费者，落后但开放的架构吸引了众多硬件公司，PC取得的市场份额远超先进但封闭的对手，Commodore最终破产倒闭，苹果则在电脑市场损失了几十亿美元，直到90年代末才恢复元气。

10.SG-1000的性能逊于FC，又与FC在同一天发售，结果可想而知，但对于世嘉的主机业务，它只是一个开始
11.除了键盘，C64还有一个类似雅达利2600的摇杆，很多欧美的程序员都是从C64开始走上游戏创作之路
12.PC-98只在日本风靡，其他地区的玩家想要接触该平台的游戏大都需要借助于模拟器
13. Windows 1.0的简陋界面，微软打出99美元的超低价策略，无奈系统实在太烂，鲜有顾客问津
14. Amiga电脑的多媒体性能远胜同期的IBM PC，用户对于这一品牌极度忠诚，狂热程度相较“果粉”有过之无不及





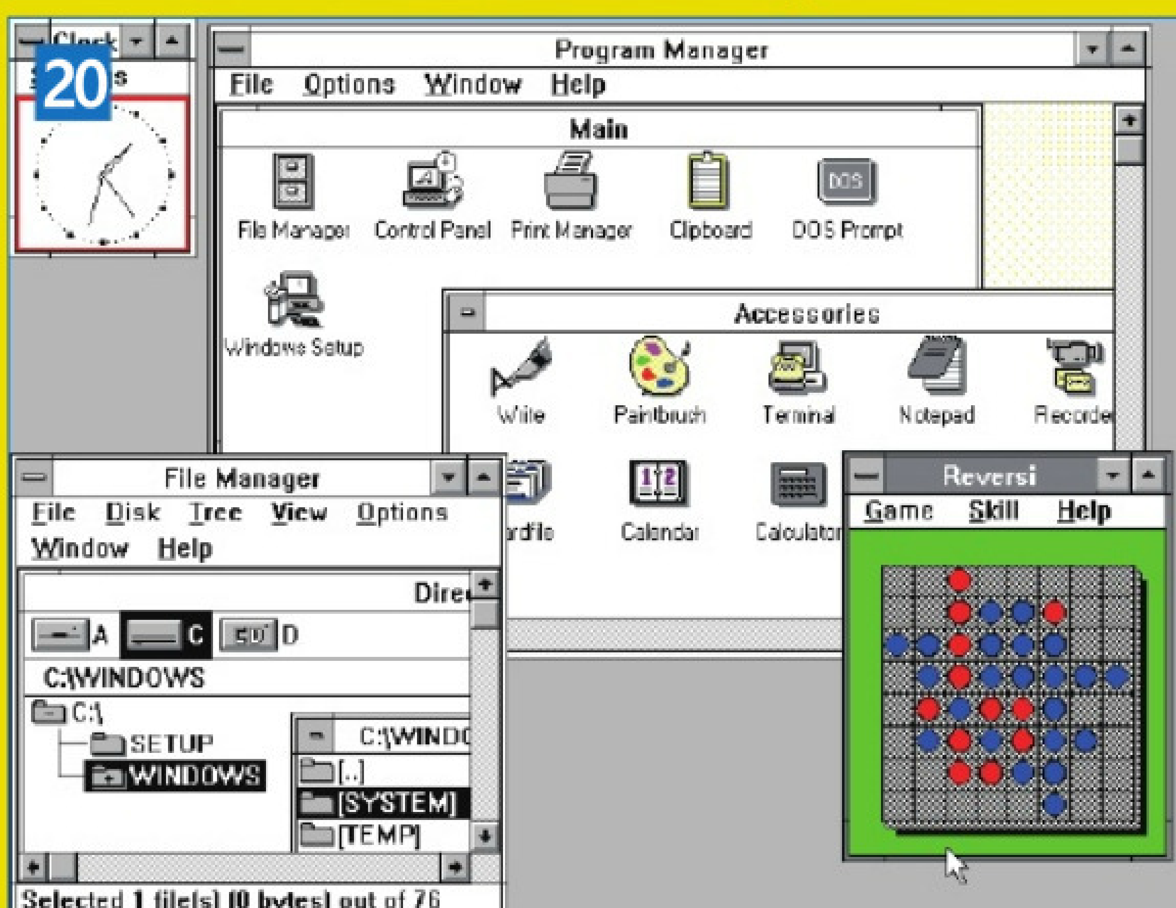











15.PC-E全称PC-Engine，NEC希望它能够具备PC那样的扩充能力，初版主机相当于一个引擎或主干
16.相较擅长动作和射击等快节奏游戏的MD，被国人直译为“超级任天堂”的SFC更擅长慢节奏的RPG
17.MD在国内的普及度远超SFC，黑色的“世嘉五代”成为国人对16位机最深刻的回忆
18.不论是个头还是结实程度，初代Game Boy都配得上“砖头”这个雅号，其威力甚至胜过诺基亚手机
19. Game Gear的体积比初代Game Boy又大上一圈，续航力也更差，作为掌机，这可不是什么好兆头
20. Windows 3.0一扫之前的阴霾，成为了16位PC最普及的操作系统，但它对于游戏的支持依然不够完善
21.作为PC游戏文化的代表，《毁灭战士》PC版的高分辨率画面和MOD功能都是主机版不能及的

第4世代

FC的持续热卖让任天堂一次次推迟了后续机种，这就给其他公司提供了机会。NEC在1987年推出的PC-E依然使用8位CPU，但显卡强大，画面远胜FC。街机逐渐步入16位时代，摩托罗拉68000是最常见的CPU，CAPCOM和SNK用这块CPU打造了经典2D基板CPS1和MVS，孕育出《街头霸王Ⅱ》《饿狼传说》等一系列经典，作为史上最长寿的基板，MVS一直服役到2004年。世嘉则推出标榜高速处理能力的MD，开发《索尼克》等追求爽快感的ACT。任天堂为FC设计的接班者SFC直到1990年才姗姗来迟，加入了半透明、伪3D拉伸等机能，但CPU频率过低，适合RPG等节奏较慢的类型，相较MD只能算各有所长，并没有彻底取得优势。SFC在日本压制了MD，但世嘉在欧美的强势让他们在全球市场占据半壁江山，巅峰期的市场份额高达65%，真正对任天堂构成了威胁。

掌机领域，3家公司也展开了竞争，任天堂在1989年推出全新设计的黑白掌机Game Boy（下文简称GB），世嘉和NEC则在一年后拿出了Game Gear和PC-E GT，二者分别是Mark III和PC-E这两台家用机的便携版。Game Gear和PC-E GT拥有华丽的彩色画面和背光灯，但GB的价格更便宜、体积更

小、续航能力更好，这3点对于掌机至关重要，让任天堂笑到了最后。

PC方面，IBM在1987年推出了VGA标准，可以在26万种颜色中选择256种显示在屏幕上，板卡公司在90年代初发布大量带有2D加速能力的显卡，PC的图像性能超越了主机，并将这一优势保持至今。微软于1990年发布Windows 3.0，这是Windows历史上第一个获得广泛成功的版本。不过，Windows 3.0虽然能够以窗口的形式运行DOS程序，但它没有直接访问视频帧缓冲的能力，运行DOS游戏的速度很慢，搞不定像《毁灭战士》这样的快节奏作品，只能玩玩纸牌、扫雷等速度较慢的消遣。

PC玩家普遍认为Windows 3.0的游戏比较简单，只适合办公，玩游戏需要的是DOS。然而，DOS运行游戏虽快，却相当麻烦。DOS允许程序直接访问显卡、声卡等硬件，效率很高，但程序员需要为不同设备单独编写支持，玩家也需要在菜单中选择自己的板卡品牌、型号等技术信息，有任何一项错误，程序就可能无法正常运行。微软将图形化界面视为今后发展的方向，如果玩家无视Windows，继续选择DOS，微软将十分尴尬。不过，不论是对于开发者还是玩家，DOS的兼容性问题都是一个门槛，阻碍了游戏的继续普及。为了兼顾效率和兼容性，微软开始研发游戏用API（应用程序接口），并在日后促成了DirectX（下文简称DX）的诞生。

面对新兴的光盘载体，NEC和世嘉做出反应，为PC-E和MD推出了CD光驱。但这一世代的游戏画面相对简单，对数据容量的要求也小，无法真正发挥CD的容量优势，开发者只能在游戏中插入音轨和动画消磨容量。PC-E CD和MD CD甚至出现了大量所谓的“互动电影”，这些作品以视频为主体，互动性太弱，玩家只需要在关键时刻碰几下按键就行了，算不算游戏都是个问题。NEC在中后期还让PC-E的运营模式向电脑靠拢，频繁推出周边升级硬件，让本来就不算多的游戏陷入了互不兼容的困境，世嘉为MD推出的扩展周边32X也没有得到广泛支持。任天堂的思路则不同，FC后期的卡带往往带有辅助芯片强化表现力，SFC也沿用了这一思路，玩家无需购买新的周边就可以享受到更好的画面，不存在兼容性问题。任天堂原本打算与索尼联手推出SFC的CD光驱，索尼借此机会在暗中开发向下兼容SFC的新主机，任天堂识破此计后断绝了合作，索尼遂放弃兼容SFC的计划，以全新的品牌和架构杀入市场。

第5世代

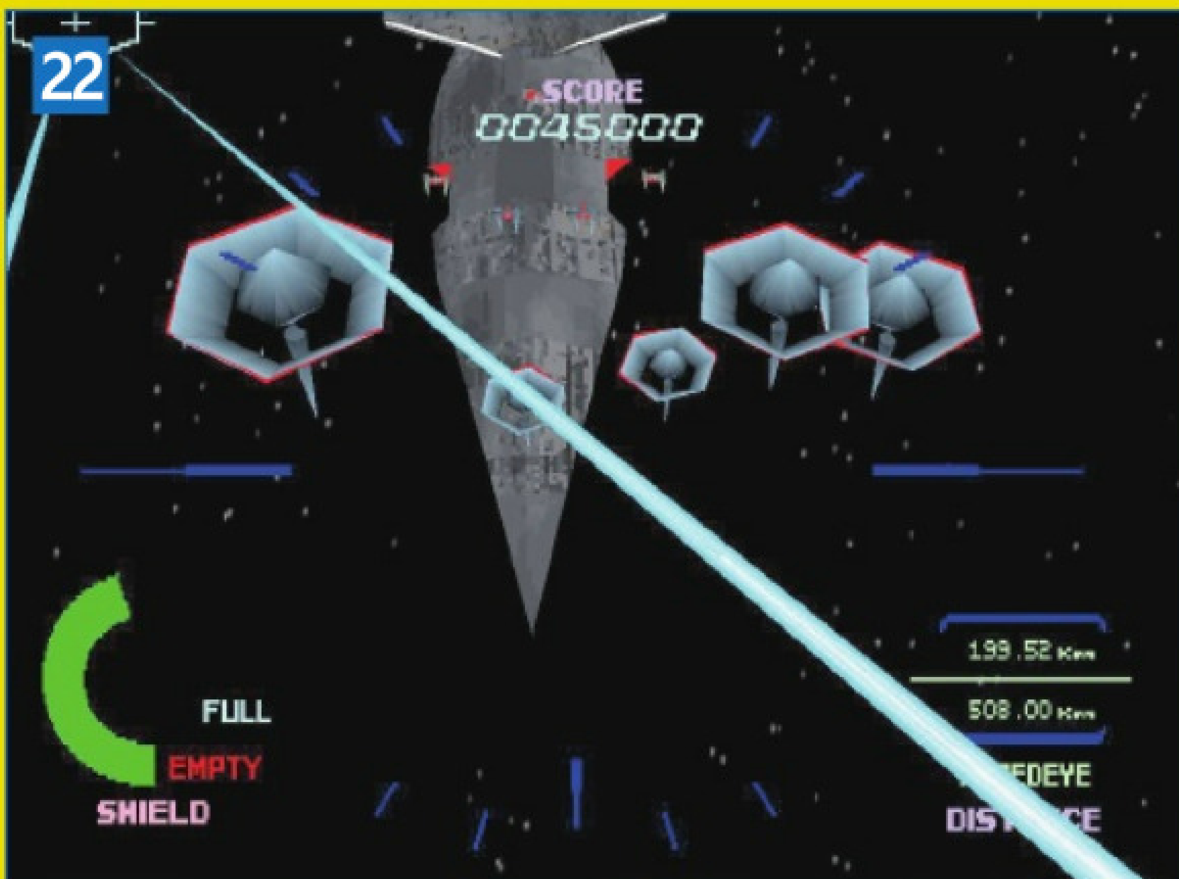
雅达利在80年代初期就实验性地推出过3D游戏，但并没有形成气候，早期3D技术的发展主要归功于SGI（硅谷图形公司），他们研发的大型图形工作站性能极强，面向好莱坞的特效工作室和军方的飞行模拟器，配套的API——IRIS GL正是OpenGL的前身。街机大厂NAMCO在1988年推出System 21，这是第一块专门为3D打造的基板，《星际之刃》《空战》等游戏都成了一代经典。世嘉不甘落后，在1992年打造Model 1基板，推出《VR战士》《VR赛车》等一系列标榜虚拟现实的3D游戏。NAMCO和世嘉的3D基板由专业设备改造而成，结构复杂、造价高昂，在主机和PC尚未普及3D之时让玩家享受到超前的科技。

EA创始人特里普·霍金斯加入战局，在1993年推出3DO主机。霍金斯更习惯PC产业的思维，他不认同任天堂那种低价卖硬件靠权利金盈利的做法。3DO的每套游戏只收3美元权利金，比任天堂和世嘉低得多，主机售价则高达699美元。霍金斯认为，3DO拥有出色的多媒体性能，将其看作一台多媒体电脑的话，699美元的价格并不算高，然而，他不知道主机玩家对硬件售价的承受能力远不如电脑用户。霍金斯本指望3美元的权利金能够吸引大量开发者，但玩家已经被高昂的售价吓跑了，3DO的销量十分惨淡，自然没有得到广泛支持。当售价更低、性能更强的竞争者登场后，3DO退出了主机硬件领域，变为第三方，发行了“玩具兵”“英雄无敌”等经典系列，直到2003年破产倒闭。

索尼的PS和世嘉的土星在1994年同期登场，索尼是游戏界的新手，但NAMCO为其提供全力支持，让PS拥有了出色的3D性能，开发环境也相当友善。土星采用在当时还不完善的双CPU结构，配套的开发工具不够健全，让程序员颇为头疼，双CPU也提高了成本，高于PS的售价削弱了竞争力。世嘉打破任天堂的垄断，却将称王的机会留给了索尼，PS在9年的时间内卖出1亿台，成为最大赢家。与这两台主机一起面世的还有NEC的PC-FX，在3D游戏逐渐成为潮流的时代，PC-FX却完全没有3D能力，结果可想而知。NEC退出了主机行业，PC-98的发展同样不妙，IBM在1990年开发出能够显示日文的DOS/V系统，微软随后发布的Windows 95也对日文提供了良好支持，NEC拿不出能够与微软竞争的系统，PC-98最终停产，日本的电脑标准衰亡了。

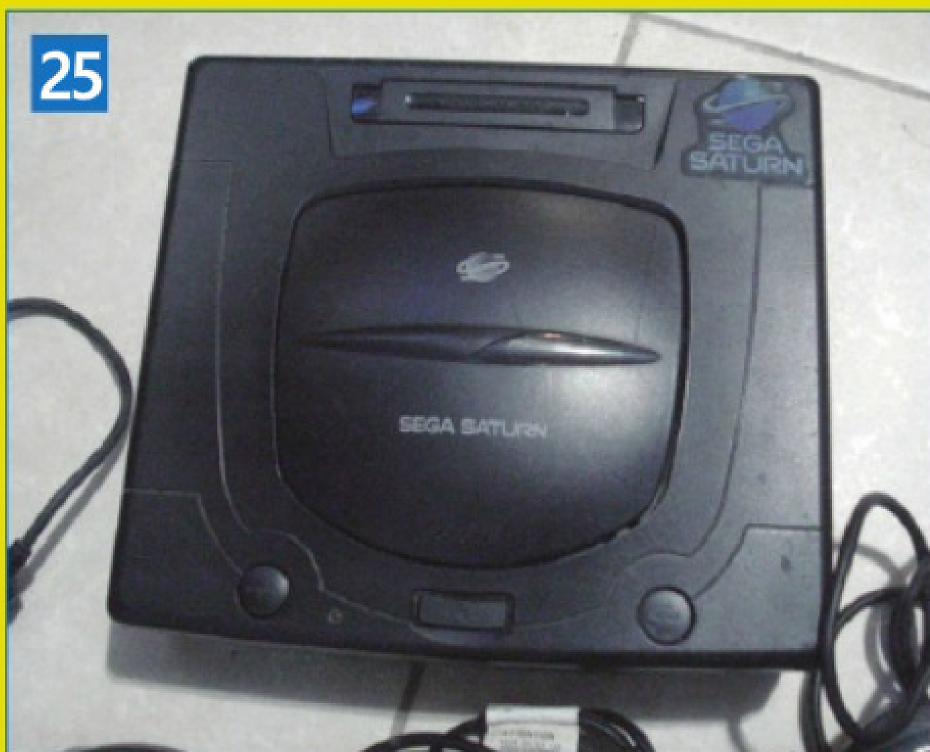
PS与土星登场后，任天堂依然为SFC开发游戏，直到1996年才推出新主机N64。任天堂将硬件设计交给了SGI，这台主机拥有Z轴缓冲、贴图三线性过滤等竞争对手没有的能力，N64的多边形不会出现碍眼的抖动现象，贴图也不再是马赛克状，这是其优势。然而，N64的存储系统是致命瓶颈，任天堂固执地继续使用容量远逊于CD的卡带，捉襟见肘的内存也限制了主机的发挥，开发难度相当高。N64在日本市场几乎没有得到支持，依靠任天堂自身的游戏孤军奋战，不过N64的显卡架构与PC较为接近，很多欧美公司为其推出移植度较高的PC游戏，让它在海外拥有了与PS对抗的第三方阵容，但总体来看，任天堂失去了主机市场的掌控权，将重心转向掌机。

GB发售多年后，销量逐渐下滑，玩家对落后的黑白掌机心生厌倦，但《口袋妖怪》让GB恢复了热销状态。任天堂趁热打铁，推出彩色但依然省电的GBC，同样大受欢迎。BANDAI和SNK抬出了WonderSwan与NeoGeoPocket，试图分一杯羹，但在GBC面前，黑白掌机失去了竞争力，两家公司又先后推出彩色版。不同于其他失败的前辈，这两台掌机的便携性和续航能力比GBC更好，也获得了少数第三方的支持，但最终还是败给了任天堂更强大的号召力。















22.以今天的眼光来看，《星际之刃》的画面简陋得可笑，但对于当年的玩家，这部作品带给他们的冲击是划时代的
23.3DO采用授权模式，只要遵循标准，任何公司都可以推出软件通用的主机，松下是最热心的厂商
24.论单一性能，PS可能逊于对手，但它的综合能力最为均衡，也得到了最多的支持，销量突破1亿大关
25.世嘉的街机和主机部门各自为政，导致在街机3D领域一马当先的世嘉拿出了土星这样一台3D贫弱的主机
26. WonderSwan由Game Boy之父横井军平设计，然而BANDAI的号召力毕竟无法与任天堂相比
27.在其他主机纷纷选择光盘作为载体的时代，N64出人意料地固守卡带，最终落得众叛亲离的结局
28.PS和土星也能玩到《古墓丽影》，但其画质完全无法与Voodoo在PC上的表现相提并论

在N64发售的同一年，3dfx推出著名的Voodoo加速卡，NVIDIA、ATI等公司纷纷跟进，推出带有3D加速能力的显卡。在硬件之外，软件层面的API也成为了兵家必争之地，Glide是Voodoo的独门绝学，得到了《古墓丽影》的支持，OpenGL有《雷神之锤》坐镇，并向所有显卡开放，随Windows 95一起登场的DX在API领域最初只是一个小角色，专注于2D图像，3D功能较为简陋，但微软通过快速的更新不断缩小与对手的差距，在多年后终于实现了反超。ACT、RAC、FPS游戏依靠3D技术实现了进化，2D游戏方面，SLG、RTS、RPG等类型也在PC高分辨率显示器和鼠标操作的便利条件下如鱼得水，孕育出《主题医院》《命令与征服》《辐射》等经典。在软硬件良好基础的支持下，PC游戏进入飞速发展阶段，真正成为了一个可以与家用机比肩的产业。随着互联网的普及，坐在家中与世界玩家互动不再是遥远的梦想，《雷神之锤》支持多达16人的联机，玩家自建的服务器在全球遍地开花，大幅普及了FPS的对战。《子午线59》和《网络创世纪》则将网络RPG从文字形态的MUD进化到图形界面，在今天火遍全球的各类联机游戏中，我们依然能够看

到这些先驱的影子。

在这一世代，随着机能的进步，游戏终于获得了充分发挥光盘大容量优势的机会，3D技术的发展也是激动人心的看点。世嘉和NAMCO通过《VR战士》《山脊赛车》等爽快刺激的全3D作品席卷全球，CAPCOM的《生化危机》虽然节奏缓慢、操作笨拙，出色的剧情和氛围营造使其赢得了市场，3D人物2D背景成为了这一时期AVG的标准思路。限于卡带容量，N64无法提供大量CG和语音，在演出方面并不成功，但比PS更强大的显卡让任天堂在3D技术方面有了更多的发挥余地。《超级马里奥64》《塞尔达传说——时之笛》等游戏对于全3D环境下的锁定和视角切换给出了全面而完善的方案，至今仍被奉为经典，被行业广泛借鉴。如果说FC让2D游戏逐渐走向成熟，那么任天堂则以这一世代的硬件让玩家初步体会到了3D的魅力，对游戏界的影响同样深远。

第6世代

1998年，世嘉推出新一代主机DreamCast，提供了逐行扫描的清晰画面和细致的贴图与建模，单CPU的架构简洁明快，一扫土星难以开发的弊病。它还是第一台标配网络设备的主机，通讯数据经过本地优化，对网络的要求很低，用窄带拨号上网就可以满足要求。这台主机设计之出色得到了广泛肯定，但世嘉屡战屡败，大部分人已经对其失去信心，把宝押在了索尼那边。世嘉最终于2001年退出主机领域，转行为第三方。与DreamCast互换的基板NAOMI则宣告了另一个时代的终结，随着制造工艺的飞速发展，一颗小小的桌面级显卡也能拥有不亚于专业工作站的威力，NAOMI的性能已经胜过那些结构复杂的街机基板，此后日本的街机公司没有再耗费巨资打造独立的新基板，直接将现成的主机和PC零件改造为街机，3D街机失去了性能领先地位，辉煌不再，成为了其他产业的附庸。与此同时，NVIDIA、ATI等民用显卡公司乘胜追击，推出专业3D图形卡，逐渐占领了原本属于SGI的工业市场，使得SGI最终破产倒闭。

该来的终究会来，PS2自2000年春天上市后便一路热卖，最终凭借1.5亿的装机量成为游戏史上最畅销的机器。虽然PS2是第六世代主机中开发环境最恶劣的一部，但它的销量实在太高，依然获得了广泛的支持。任天堂GameCube（下文简称NGC）直到一年后才姗姗来迟，这台主机终于放弃了落后的卡带媒体，改用直径为8厘米的迷你DVD，不过1.4GB的容量依然逊于其他主机，《生化危机》等大作被迫采用双碟装。NGC的销量不敌PS2，甚至逊于N64，但其硬件设计却相当成功，任天堂将方案包给了IBM和ATI，性能胜过PS2，成本只有对手的一半，而且依然能拿到知识产权。这次合作给了微软极大启发，让他们在研究Xbox 360时选择了类似的商业模式和硬件架构。NGC的销量惨淡，好在任天堂依然牢牢掌握着掌机市场，同年发售的32位掌机GBA基本满足了2D游戏的需求。在后续机种NDS登场之前，GBA只用3年半的时间就卖出了6000万。

从1998年开始，PC显卡以超越摩尔定律的火箭速度迅猛发展，这股势头一直持续了整整4年，造就了图形领域的大飞跃。随着性能的不断提升，PC显卡不再是一个只会填充像素的“傻块”，逐渐成为可以与CPU相提并论的核心单元，GPU（图像处理器）的概念就此诞生。微软对于GPU给予全力支持，在DX中加入相关标准，NVIDIA和ATI迅速做出响应，发布Geforce和Radeon系列，3dfx等未能跟上潮流的公司纷纷被淘汰出局。经过这番惨烈的大战，PC显卡结束了战国时代，进入两强共治时期。在众多的失败者中，特别值得一提



29. DreamCast采用Imagination的PowerVR显卡，与其互换的NAOMI基板一直活到了今天

40 年光影/游戏收藏

你可能惊讶于这位土豪有这么一整面墙来收藏他多年来收集的游戏，或者是"喷神"James Rolfe在他的地下室建起的FC游戏仓库，这里收藏的不仅是卡带或光盘，还有历史

40 年光影/游戏厅

在PC游戏和早期主机游戏还不能提供超强的感官刺激的时代，拥有强大机能的街机因为相对廉价的消费娱乐价值，赢得了不少玩家

的是Imagination公司，他们的PowerVR采用独特的隐面消除技术，不渲染无法看到的图像部分，节省资源，该技术在高负荷状态下会产生大量Bug，适得其反，因此NVIDIA和ATI都没有采用这一技术。Imagination对于DX的支持也较为落后，最终退出PC市场，但PowerVR却凭借隐面消除技术对带宽和功耗的低需求，成为了便携领域的霸主，在PDA、智能手机和平板电脑中占据了统治性地位，这是NVIDIA和ATI未曾料到的。

微软在2001年实施了3个互相联动的大计划。首先是与NVIDIA和ATI的新显卡联合推广DX8，这一版本引入了可编程着色器和法线贴图，堪称里程碑式的飞跃，也标志着DX第一次超越OpenGL。其次是发布Windows XP，这一系统首次为家庭用户引入纯32位的NT架构，稳定性远胜9X系列。最后则是Xbox的发售，这台主机使用x86架构的软硬件，CPU和显卡由英特尔和NVIDIA负责，系统则是NT架构的精简版Windows 2000，从本质上讲，Xbox就是一台特制的PC。当然，玩家若想自己DIY一台配置相同的PC，需要700美元，而Xbox的售价只有299美元。微软通过疯狂烧钱的策略，以接近恶意倾销的低价格，吸引大量PC玩家投奔Xbox。微软最初对主机不感兴趣，但索尼抬出了通过安装Linux让PS2对抗PC的计划，威胁到Windows的根基，微软才下定决心主动进攻。虽然集团烧掉了30亿美元，Xbox打败了NGC，但其销量依然被PS2远远甩在了后面。盖茨认为，30亿美元不过是必须交的学费罢了，况且Xbox在网络这一局部战场上获得了胜利，这才是他最看重的地方。早在2002年，微软就建立了Xbox Live网络系统，每一台Xbox都自带硬盘和网卡，PS2没有这一条件，网络推广缓慢，索尼对此也并不上心，最终输在了网络战争的起跑线上。

PC在微软和英特尔的扶持下不断发展，苹果虽然推出了备受赞誉的一体机iMac，但毕竟是小众产品，销量无法与PC相提并论。苹果开始将目光转向消费电子领域，推出iPod随身听，终于大获成功。2001年的第一代iPod配备5GB的移动硬盘，容量完胜其他使用闪存的MP3播放器。苹果在消费电子产品上获得了巨大的市场份额和丰厚的利润，并于日后接连推出iPhone、iPad等其他成功系列。早期的iPod专注于音乐，只能玩《打砖块》等简单的游戏，对掌机构不成威胁，但苹果至此已经确定以便携设备为主的经营方针，与游戏界产生交集只是个时间问题。

随着机能的进步和大容量DVD媒体的引入，这一世代的3D机能得到了进一步提升，虽然细节仍不算完善，分辨率也较低，但整体观感已经达到较为出色的级别。伴随着机能的提升，在上一世代陷入低谷的清版ACT逐渐复苏，诞生了以《鬼泣》为首的一批名作。3D沙盘游戏的崛起也是这一世代的看点，《横行霸道Ⅲ》《上古卷轴Ⅲ》等游戏叫好又叫座，用广阔的场景和丰富的互动性征服了大量玩家。宽带的逐渐普及进一步推广了联机游戏的受众群体，除了《反恐精英》《星际争霸》等竞技游戏，各类RPG网游也获得了商业成功。但宽带的发展助长了盗版的传播，在世界范围内对PC单机游戏的销量造成影响，加速了PC产业向网游转变的过程，也使得更多公司在主机领域寻求市场。

30.PS2出色的造型充分体现了索尼在巅峰期的设计实力，这也是今天的索尼所欠缺的优点
31. Xbox走的显然是粗犷路线，大小可以媲美PC机箱，体积非常惊人，但其质量远比后续机种出色
32.由于采用了直径只有8厘米的迷你DVD，NGC的个头相当小巧，但也留下了光盘容量较少的弊端
33.初版GBA的手感相当不错，没有背光却是一大问题，任天堂在2003年推出了增加背光、变更造型的GBA SP
34.NVIDIA凭借Geforce成为新霸主，收购了昔日的龙头3dfx，除了ATI之外，其他对手全部退出了桌面显卡市场
35.ATI的Radeon系列早期Logo，被AMD收购后，ATI的商标作为显卡的子品牌一直保留到2010年

30


31


32


33


34


35


今生篇

2003年对于老牌游戏公司是多灾多难的一年，在PC盒装销量不振的大环境下，3DO与黑岛的关闭让不少玩家为之唏嘘。兼网络营销与联机对战于一身的平台Steam正式投入运营，Valve靠数字发行的优势逐渐将PC游戏带出低谷。日本的游戏市场从2000年开始也在不断萎缩，RPG大厂SQUARE与ENIX合并，之后又出现了SEGA SAMMY和BANDAI NAMCO，日本第三方纷纷抱团取暖过冬，在萧条中求生存，磨灭了雄心壮志，后来的发展也证明，这些公司在合并后都走了下坡路，没有一家能取得合并前的辉煌成就。好在欧美的兴盛持续推动着游戏界的增长，PS2达到了7000万销量，比NGC和Xbox加起来还多两倍，胜负已分。此时一个全新的世代已经蠢蠢欲动了。

2003

这一年，美国一家小公司公布了使用PC硬件和Windows XP系统、通过网络下载游戏的新主机“幻影”，但因为商业模型不够完善最终夭折，不过这一概念启发了Steambox等后来者。索尼为PS2推出了新周边EyeToy，从硬件角度来看，这就是一个普通的USB摄像头，但配套的游戏具备在当时相当先进的图像识别功能，玩家可以在电视中看到自己的模样，挥舞四肢，用身体操作游戏。EyeToy不是第一个体感设备，它的图像识别功能也较为简单，只有2D处理能力，无法判断人体的深度和轮廓，但凭借新鲜有趣的玩法，它依然大受欢迎。EyeToy在全球卖出1000万套，有24款专用游戏，它改变了任天堂主机的发展方向，也启发了微软的体感设备，影响深远。

由于竞争对手不济，GBA设计保守，性能较弱，这就给后来者提供了可乘之机。PDA和智能手机在这一时期稳步发展，Pocket PC和塞班设备已经拥有出色的游戏性能，诺基亚认为时机已到，在这一年推出游戏手机N-Gage，却铩羽而归。N-Gage的布局类似GBA，利于游戏，却对电话接听造成了不便，屏幕分辨率与GBA相当，2D性能接近，其优势在于媲美PS的3D画面，但在玩3D游戏时，电池只能支撑一个小时，令人大跌眼镜。299美元的售价比PS2还贵，作为手机，N-Gage的性价比不差，但这样的定位在掌机市场无法与GBA正面竞争。尽管第三方提供了一些游戏，N-Gage在卖出300万之后还是无疾而终了。诺基亚的败退只是一个开始，4年后，智能手机的浪潮会对掌机产生真正的冲击，但在当时，任天堂最大的威胁来自索尼。奠定主机市场的胜利后，索尼将枪口掉转到掌机，公布了PSP。当时的闪存价格极高，为了让掌机用上廉价的大容量载体，索尼研发了专用的光盘UMD，希望它能够成为便携设备的标准载体。可惜人算不如天算，PSP发售后，闪存价格便一路下滑，容量也随之猛增，UMD失去了机会，最终成为PSP的专用格式。

2004

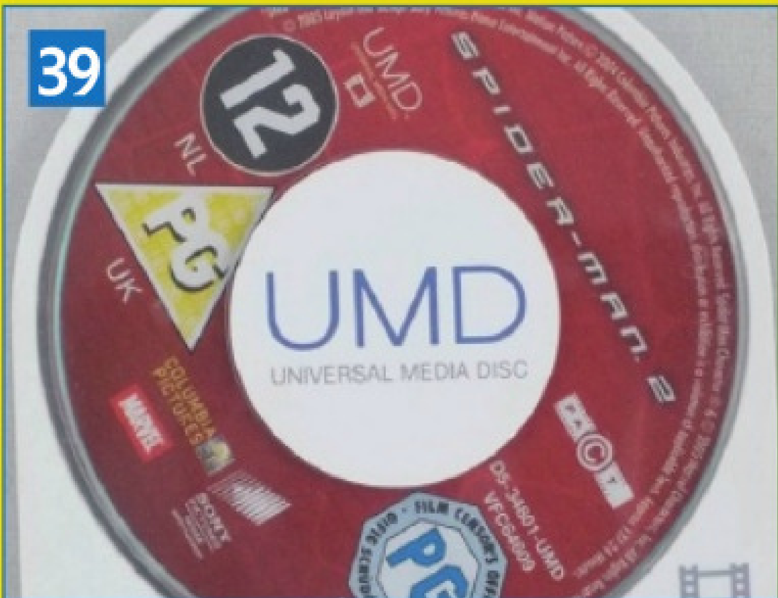
史上最激烈的掌机大战在这一年打响，为对抗索尼，任天堂不惜缩短GBA的生命周期，在其首发后仅仅3年半的时间推出了NDS。这台双屏幕掌机的造型与Game & Watch类似，下屏幕增加了触摸功能。NDS的分辨率依然不高，只具备初级的3D性能，但低廉的售价是其优势。任天堂原本将NDS定位成性能较弱的过渡机种，在GBA的真正接班人GBE登场之前抵御PSP的进攻，但NDS的持续热销改变了任天堂的看法，GB这一品牌走向终结，不论是掌机还是主机，任天堂此后都没有再推出过高性能机种。PSP的性能比PS2差一截，但已经胜过NDS，也超越了同年的所有移动设备，虽然其售价比NDS高很多，但更大的屏幕和丰富的多媒体性能令其物有所值，成为第一台能够与任天堂长期分庭抗礼的掌机。

2004年可谓玩家的狂欢，不论是PC、主机还是掌机，12个月份都密密麻麻排满了大作，那些数年磨一剑的鸿篇巨制更是让人欣喜若狂。PS2迎来了《潜龙谍影3》《GT赛车4》等传世杰作，惊人的画质榨干了主机的全部性能。Xbox的《光环2》刷新了娱乐产品的首日销售额记录，让主机玩家充分体会到网战的乐趣，Live会员数量在一个月内实现了翻倍增长，联机热潮一直持续到续作发售为止。

PC方面，《魔兽世界》的正式运营奠定了网游新标准，代表最尖端技术的FPS则在这一年展开了巅峰对决，地形广阔的《孤岛惊魂》、武器丰富的《虚幻竞技场2004》和光影出色的《毁灭战士3》先后亮相，你方唱罢我登场。最终的赢家是压轴大戏《半衰期2》，它凭借最出色的优化、最强大的引擎、最全面的技术、最丰富的关卡和最新颖的玩法横扫了无数媒体的年度游戏大奖，成为第一款真正意义上的高清游











36.即使是风险投资公司也不愿给这样一个概念不成形的设备烧钱，“幻影”主机最终成为了真正的幻影
37.原版N-Gage在2003年末发售，半年后诺基亚又推出了改进版N-Gage QD，依然无力回天
38. EyeToy的工作原理并没有之后的Kinect那么复杂，它只能将人体探测为2D图像
39.索尼对UMD寄予厚望，然而PSP发售后闪存价格就开始大跳水，可谓人算不如天算
40.NDS的双屏和触摸对于传统游戏的意义并不是很大，反倒促进了一大批类似电子书的工具软件
41.在2004年，PSP的性能足以碾压一切移动设备，这也是PS家族中最后一部由索尼独立研发的成员
42.作为PS2游戏，《潜龙谍影3》的画面质感已经相当接近高清时代的作品，令人惊叹
43.《半衰期2》的画面以今天的眼光来看也算可圈可点，丰富的物理互动更是让人拍案叫绝

戏，拉开新时代的帷幕，游戏的热销也大幅促进了Steam平台的发展。

这一年的PC游戏领域，相当大的吸引力集中在了约翰·卡马克的《毁灭战士3》身上。然而长远来看，卡马克在这个世代的开始就走上了一条不归路。而更加闪耀的无疑是《半衰期2》，阀门社不仅带来了一个看似永远无法终结的故事，而且它“顺路”推销的Steam平台和Source引擎对PC游戏的贡献至今仍旧十分深远，不禁令人感叹世代更替之交也更是英雄辈出之时。

Epic在春季放出虚幻引擎3和《战争机器》的工程截图，微软则于秋季发布了DX9.0c，直到今天依然有基于该版本的新作推出，可谓最经典的一代API。进入冬季，围绕微软和任天堂新主机的消息不胫而走，前者甚至爆出了准确的设计图，一切迹象都表明，第七世代主机离我们不远了。

2005

Xbox 360在年底率先发售，这台主机的性能在当时凌驾于所有PC之上，但在首发时，没有一款游戏充分发挥了主机的性能，画面最好的《使命召唤2》也不过是及格水准。当然，微软并没有过于鼓吹Xbox 360的性能，他们将宣传重心放在了新时代的网络标准上。

微软认为，低清和高清时代的区别不仅仅是分辨率，还有一系列核心特性。高清时代的游戏画面标准比例为宽屏，主机长期接入网络，玩家拥有更为个性化的服务，网络和系统功能大幅强化，每个玩家都拥有属于自己的账户档案，成就等社区系统会随时记录你的状态，便捷的聊天和组队系统将玩家紧密联系在一起，数字发行更加普及，玩家可以在网络卖场中购买并下载DLC和完整的游戏。在网络和系统层面，微软完全兑现了承诺，作为游戏平台的标杆，Xbox Live没有让玩家失望，一年两次的大更新保持了活力，强大的网络功能成为Xbox 360的最大优势。

PS3在这一年没有发售，但索尼在E3播放了大量画质远胜Xbox 360的视频，出尽了风头。虽然这些视频最终被证实为CG，并非实际画面，但索尼坚称，PS3的成品会达到相同的素质。PS之父久多良木健抱着雄心壮志，投入巨资与IBM共同开发Cell处理器，并委托NVIDIA制造RSX显卡。索尼宣称RSX的单精度浮点理论性能高达1.8T，完全可以做到E3发布会众多CG的画质，相较之下，Xbox 360根本算不上新一代主机，只能算“Xbox 1.5”。实际上，PS3不仅是一台游戏机，它肩负着整个集团的未来，芯片部门希望Cell能够成为集团在21世纪的DNA，再一次树立日本的电脑标准，并进军桌面市场，与英特尔对抗，为此，他们甚至为PS3提供了安装Yellow Dog Liunx等第三方操作系统的功能，使其更接近一台真正的电脑。电影部门则希望PS3能够迅速普及蓝光光驱的装机量，击败东芝的HD-DVD，取得新一代光盘格式大战的胜利。

PS2的销量在这一年突破一亿大关，在当时，大部分人都相信，PS3会和PS2一样发展顺利。微软此时尚不清楚Cell和RSX的真相，不敢公开批判索尼的“CG赏片会”，任天堂则干脆宣布下一代主机不以性能为卖点，将玩家的目光转向新的操作模式，避开了正面竞争。

2006

关于PS3的负面消息接踵而至，60GB版首发价高达599美元，20GB版也要499美元。当然，那些追求第一时间购机的狂热玩家并不在乎价格，但索尼让这批铁杆支持者大失所望，首批出货从200万锐减至50万，欧版延期半年。为了推广蓝光，PS3背负了难以想象的沉重负担。蓝光光驱的良品率在当时非常低，造价高昂，产量低下，只是一种不成熟的小众设备，难以满足主机这种大众商品的需求量。同期的蓝光影碟机售价为999美元，PS3高达599美元的价格在主机行业已经是出奇的高，但索尼每卖出一台PS3依然要亏损至少300美元。PS2在5年来盈利3000亿日元，PS3在第一年就让索尼亏损2000亿日元，再加上后续损失，数字更为惊人。虽然经过长达7年的追赶，PS3在今年的装机量终于反超了Xbox 360，但索尼至今仍未补回财务损失。微软号称支持HD-DVD，却抱着置身事外的态度，Xbox 360的HD-DVD光驱作为可选外设，只能看电影，没有对应游戏，对于那些不愿购买外设的观众，Xbox Live又为他们推出了网络高清视频点播功能。随着机能的提升，这一代游戏的过场动画大都为即时演算，而非CG，视频占用的容量并不高，在压缩技术的支持下，有损音频的大小也得到了控制。PS3首发游戏的容量均不到10GB，后期作品激增的容量也大都是无损音频撑起来的，缺乏实际意义。Xbox 360和PC使用DVD充当载体，就算一张DVD放不下，改用多碟装即可。或许PS4游戏需要更大的容量，但对于那些不看影碟的玩家，PS3的蓝光只是一个噱头。

PS3售价高昂的主要原因是蓝光，它的性能与Xbox 360处于同一水准，没有兑现承诺。Cell在本质上只是一颗单核CPU，协处理器没有独立内存读取能力，开发难度极大，主核心甚至不如同期的奔腾处理器，连乱序执行功能都没有。缺乏性能优势，Cell挑战英特尔的雄心壮志自然成为了泡影，除了PS3，采用这一芯片的民用设备屈指可数。PS3发售后，久多良木健便被董事会架空了权力，计划中对半导体事业的数千亿日元后续投资也被取消。祸不单行，NVIDIA提供的RSX实际性能不到承诺中的十分之一，甚至比Xbox 360的显卡更弱。虽然Cell仍有潜力可挖，但在当时，就连独占游戏也没有对其做好准备，在各类跨平台游戏中，PS3也是所有版本中最差的一个，这种情况直到3年后才有所改观。反观Xbox 360，完善的开发环境让第三方在2006年就拿出了《上古卷轴Ⅳ——湮灭》《战争机器》《失落的星球》等画面出色的作品。特别值得一提的是《战争机器》，它引起的轰动效应不但狙击了PS3，也为Epic奠定了本代引擎市场霸主的地位。

任天堂的Wii在机能层面并不能算新主机，它只是强化版NGC与新手柄结合的产物，但体感概念吸引了大量眼球。Wii首发价格为249美元，虽然不算高昂，但考虑到低廉的成本，这台主机可谓十足的暴利商品，每卖出一台主机，任天堂就可以直接获得150美元的利润。在掌机领域，任天堂也捷报频传，在NDS热销的带动下，日本的掌机市场首次超越了主机。在NDS的大卖作品中，最令人吃惊的是《川岛隆太脑力锻炼》《英语菜鸟训练》，其销量与《马里奥》和《口袋妖怪》不相上下，NDS此后出现了大量非游戏类的工具软件。健脑和健身成为了NDS和Wii的主旋律，凭借新奇的概念吸引了大量之前对游戏不感兴趣的用户，但这批人并没有被充分

40 年光影/游戏展览

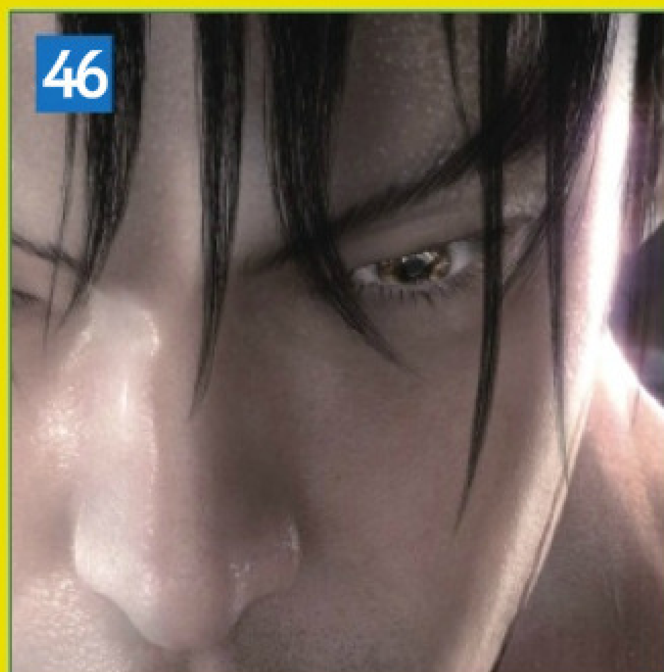
我们从E3知道了PS的公布和发售，渐渐地，从E3之外，我们知道了有更多同样规模庞大琳琅满目的游戏展会。它们是一扇踏入新世界的窗口，也是世界各地玩家的聚会之处

40 年光影/游戏音乐会

假如有人仍然认为游戏不算艺术，游戏音乐只是小打小闹的孩子气玩意儿，给他看看VGL这样的游戏音乐会吧。再过几年，游戏音乐成为一个流派也并非没有可能























44. Xbox Live在Xbox 360首发时采用的刀片风格界面，微软频繁更新系统，今天的玩家早已看不到这个界面了
45.不论是画面还是玩法，《使命召唤2》的进步都不算特别大，两年后的4代才是这个系列真正的腾飞
46.2005年E3公布的PS3版《铁拳6》CG视频，如果PS3的即时演算能做到这个效果，还要PS4干吗？
47.久多良木健亲手缔造了PS家族，但PS3的首发不利和巨额亏损让他离开了索尼集团的权力中心
48.初版PS3造价高昂、部件众多、体积硕大，设计思路的确更像电脑，而非传统的游戏机
49. Xbox 360的外接HD-DVD光驱仅售199美元，HD-DVD的容量略小于蓝光，但成本较低
50.《战争机器》只用了一张单面双层DVD，画质超越同期PS3的所有游戏，令索尼颜面尽失
51.RSX的成品规格与7600 GT接近，单精度浮点理论性能只有0.16T，NVIDIA给索尼开了个致命的玩笑
52.作为标清主机，Wii并不追求性能，正因如此，机器的体积很小，只有一个光驱那么大
53.酷睿这一品牌最终取代了奔腾在高端市场的形象，结束了奔腾4时代高频低能的历史
54.G80的首发价格高达699美元，比一台PS3还贵，一年后的G92才将价格降到一个合理的区间

转化为传统游戏玩家，给行业带来了虚假的繁荣。一旦后续机种拿不出同样新奇的卖点，任天堂就会失去他们的支持，现在的情况也证明了这一点。

对于PC玩家，2006年同样是意义重大的一年。英特尔的酷睿架构终结了高频低能的奔腾时代，不论是性能还是功耗都令人满意，为了进一步压制对手，英特尔还为酷睿制定了钟摆战略，一年更新工艺，一年更新架构，每一年都有明确有序的发展目标，AMD无法跟上这种节奏，至今仍然落在后面。NVIDIA在这一年则推出了第一款DX10显卡G80，理论性能达到PS3和Xbox 360的5倍，ATI在长达一年半的时间内

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

都拿不出能够与其正面抗衡的产品。AMD与ATI在这一年选择合并，但作为弱弱联盟，二者在合并后依然未能摆脱亏损困境，被迫通过出售工厂和回租办公楼的方式维持生存。最重要的是，作为一家同时拥有CPU、显卡和主板设计能力的公司，AMD长时间拿不出充分发挥合并后优势的产品，直到APU获得微软和索尼的肯定，才让他们看到了希望。

2007

如果说一年前灰头土脸的是索尼，那么现在轮到微软难堪了。Xbox 360计划启动时，微软的CEO已经从比尔·盖茨变为史蒂夫·鲍尔默。与乐善好施的盖茨不同，鲍尔默不愿为主机再烧30亿美元，他要求Xbox 360自负盈亏，削减了成本预算。Xbox 360的主板做工相当粗糙，焊接和散热设计都存在缺陷，自首发之日起便问题不断，随着时间的推移，因故障而罢工的三红机器越来越多，迫使微软在2007年宣布延长保修期，并为此承担了11.5亿美元的费用，此事损害了Xbox 360的形象，这是金钱无法补偿的。此后，多家电子产品接连爆出类似的事故，PS3出现了黄灯故障，NVIDIA的Geforce 8显卡集体花屏，所有出现问题的设备都是90纳米工艺产品，这并非巧合，后来随着65纳米的普及，芯片的发热量大幅降低，出现故障的几率也随之变小了。

欧美公司此时已经将重心彻底转向高清平台，推出《生化震撼》《半衰期2——橙盒》《使命召唤4》等一系列经典，PS2上能够引起全球关注的大作只剩下《战神Ⅱ》。

日本市场则呈现出另一番景象，CAPCOM、KONAMI等大型第三方也推出了一些高清游戏，但其成绩无法与欧美相提并论，更多的公司还在为PS2制作游戏。在PS2淡出主流市场后，他们又窝在了掌机领域，始终未能集体迈入高清平台的大门，但手机的崛起从这一年开始逐渐侵蚀着掌机的地盘。凭借对触摸操作的充分理解和iOS系统的运营，苹果的iPhone重新定义了智能手机，使这一领域成为了炙手可热的产业。掌机在欧美的吸引力大幅降低，日本人则至今依然青睐掌机，是因为日本游戏从高清平台集体败退到了掌机领域，PS3至今在日本的销量不及北美三分之一，这是之前任何一个PS系机种都没有出现过的情况，日本游戏的衰退，在2007年就已经注定。

2008

经过两年较量，东芝宣布放弃HD-DVD，蓝光终于取得了胜利，PS3在这场商战中起到了重要作用，为蓝光阵营大幅提升了装机量，但索尼也为此付出沉重代价，结果只能算惨胜。最重要的是，蓝光没能像CD和DVD那样普及，成为了局限于影碟圈子的标准，蓝光光驱至今依然没有成为PC的标准配置，单面双层50GB的容量在硬盘飞速发展的时代完全不值一提。今天的索尼正在开发接替蓝光的下一代光盘标准，但实际产品还需要等待数年才能发售，届时硬盘会发展到一个什么样的水准，没人知道。欧美第三方在2008年已经对PS3和Xbox 360的性能感到不满，随着图像越来越复杂，两台主机都出现了原生分辨率低于720p的作品，贴图清晰度和帧数也难尽人意，让一些对画面要求更高的玩家选择了PC平台。

走出低谷期的AMD与NVIDIA在显卡市场展开了新的较量，带动了大规模的价格战，多款显卡在短时间内降价千元，让消费者真正体会到了丰收的喜悦。即使是9600 GT和HD 4670这种售价低廉的中端卡，在5年后的今天依然可以流畅运行绝大多数游戏，效果远胜两台老主机。Valve抓住PC游戏发展的良机，在逐渐完善Steam社区的同时，推出Steamworks这一API。使用Steamworks的游戏可以彻底融入Steam平台，获得包括成就、网战匹配、加密、反作弊在内的一条龙服务支持。由于Steam几乎垄断了PC正版下载游戏市场，很多游戏索性将其作为唯一的支持对象，甚至很多盒装版游戏都需要安装Steam才能运行，使得Steamworks成为了PC游戏实质上的标准。数字发行为那些售价低于15美元的下载游戏提供了机会，《生化尖兵——重装上阵》和《时空幻境》这两部怀旧又不失创新的杰作大受欢迎，其评价甚至超越了很多59美元的盒装作品，下载游戏逐渐崛起，开始与全价大作共同瓜分市场。

2009

这是较为平淡的一年，大作数量不多，经过长达5年的狂飙，游戏公司需要时间调整生息。

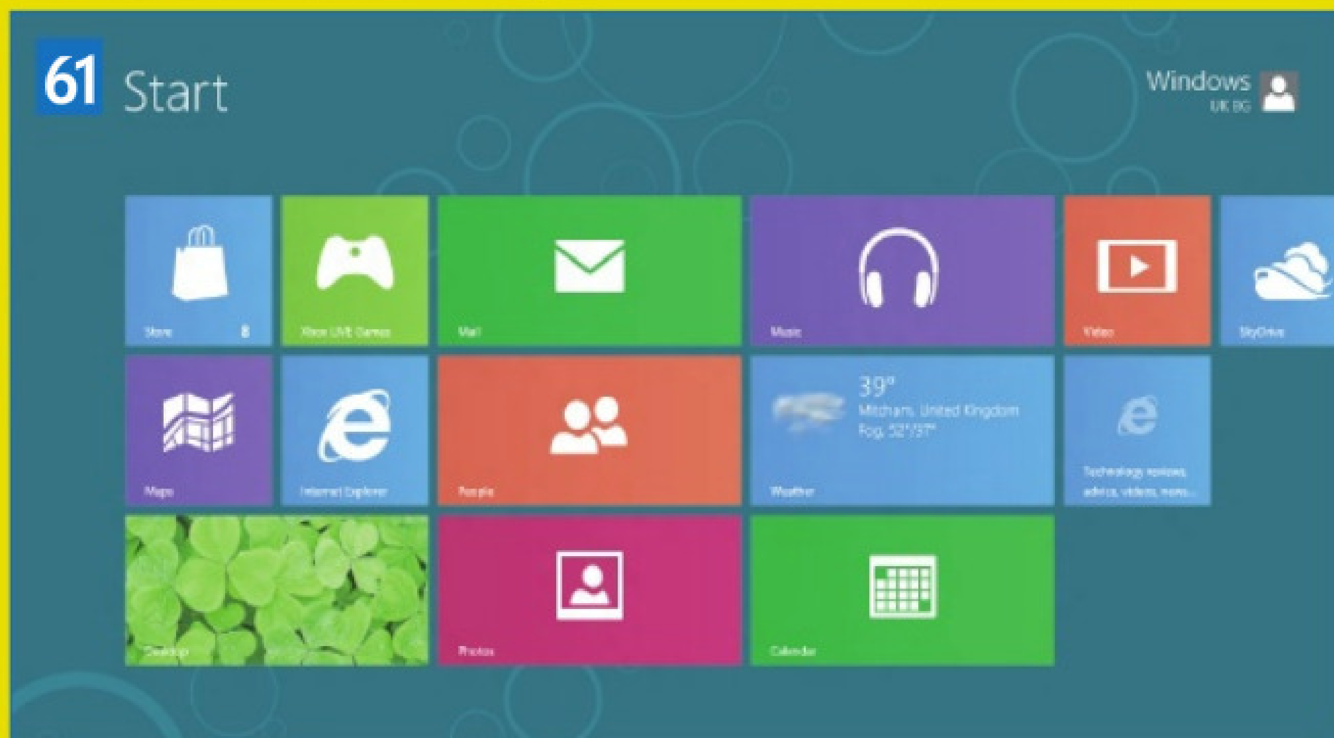
微软在这一年发布了改进后的系统Windows 7，用于取代销量不振的Windows Vista，64位环境至此开始真正普及，一同面世的还有DX11，但只有AMD的显卡支持该标准，相应的游戏也不够多，显得颇为冷清。

这一年值得一提的是首个云游戏平台——Onlive投入运营，不出所料它遭遇了带宽、延迟、服务器等多方面问题，平台缺乏独占游戏，玩家似乎没必要在这上面玩一堆来自PC的作品，这也是这个平台的一大硬伤。Onlive撑了短短3年就迎来破产重组的结局，在内容为王的今天，缺乏独占游戏，仅靠云这种新奇但不成熟的概念是难以生存的。尽管今天人们都在探讨传统游戏主机是否会消亡的问题，但Onlive的理念似乎还是太超前了。









55.《使命召唤4——现代战争》一直热卖到续作《现代战争2》出现为止，它奠定了FPS演出的新标准
56.《战神Ⅱ》是欧美公司在PS2上的最后一款力作，在此之后，只有日本制作组为PS2继续开发大作
57.在《时空幻境》中我们可以看到《大金刚》和《马里奥》的影子，但激进的系统又是任天堂所不能及的
58.《生化尖兵——重装上阵》的关卡全部经过重新设计，但又保留了FC原作的精髓，可谓复刻游戏的最高境界
59.作为云游戏，Onlive只需要一个屏幕，不需要机器具备3D性能，但对网络的要求极高
60. Kinect游戏的玩法类似当年的EyeToy，微软对该设备寄予了更多的厚望，希望它能够成为新的输入标准
61. Metro适合触摸操作，不适合PC的鼠标环境，但微软在Windows 8上推广Metro并没有获得好的反响

2010

作为《使命召唤——现代战争2》的制作组，Infinity Ward的叛乱震惊了世界，大量骨干因不满Activision的待遇投奔EA成立新公司Respawn，开发《泰坦降临》。同一年，Bungie给微软开发了他们的最后一部“光环”游戏《致远星》，二者彻底分手。为安抚军心，Activision为Bungie提供了极为优厚的待遇，才搞定下一款大作《命运》的独家发行权。Infinity Ward与Bungie在这一年的动作堪称游戏史的里程碑事件，顶尖制作组积累了足够的名望和财富，不甘屈居发行商之下，为自己争夺更多的权利，最终的受益者将是广大玩家。

苹果推出iPad和iPhone 4，再次热卖，微软的随身听和手机却鲜有人问津，公司高层对于消费电子部的表现相当失望，展开了大清洗，詹姆斯·阿拉德和罗比·巴赫被扫地出门。至此，亲手缔造Xbox品牌的领导者全部离开了微软，直接导致3年后Xbox One公布时混乱不堪的情况。微软推出的Windows Phone 7手机终于针对触摸操作给出了比较完善的优化，新的界面风格Metro（后因版权问题改名为Modern）在日后被推广到主机和PC上，成为统一的外观模板。这一年微软还发售了体感外设Kinect，它拥有红外观察模式，可以扫描人体的3D模型，比PS2的EyeToy强大得多，虽然存在分辨率较低、延迟较高的问题，但Kinect依然算得上是成功的尝试，它在短短两个月内就卖出了800万。

Xbox 360游戏无法满足黑客的欲望，他们将Kinect连接到PC上，实现了各种有趣的功能，微软对此抱着鼓励态度，并在日后提供了官方支持。

AMD和NVIDIA在这一年围绕DX11显卡展开了延绵不绝的拉锯战，从1月到12月均有新品发布，让用户享受到实惠，为一年后画面剽悍的诸多游戏做好了准备……

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

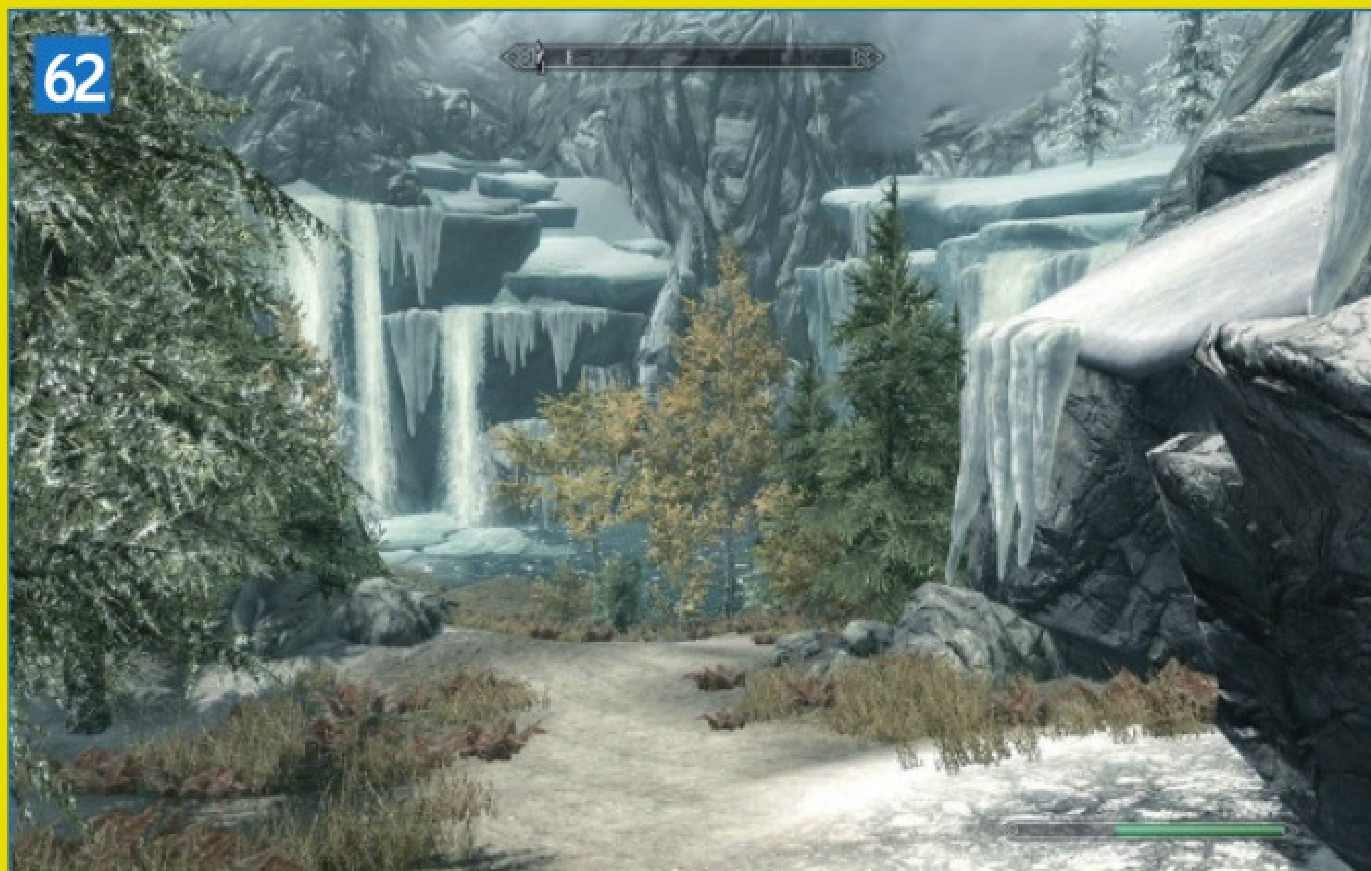

THE EVOLUTION OF VIDEO GAME
CONTROLLERS
40年光影/游戏控制器
这些奇形怪状的物件是年幼的我们对“游戏机”这种东西的第一印象，它决定了我们将如何和屏幕后的这个精彩世界进行互动，图中的这些控制器你认识多少？

2011

这一年可谓2004年盛世的再现，海量大作和新掌机的登场点燃了玩家的热情。《传送门2》《蝙蝠侠——阿卡姆城》《上古卷轴Ⅴ——天际》这三部杰作获得了超高的评价，独立游戏的发展也令人刮目相看，甚至出现了《我的世界》这种千万级销量的作品。欧美巨头在这一年集体更新引擎技术，推出《孤岛危机2》《狂怒》《战地3》等一系列彰显画面的作品。由于新主机迟迟不来，很多制作组不愿继续干等，在PC上实现新技术，《战地3》主机版画面惨不忍睹，对战地图人数只有PC版的一半，不论是看起来还是玩起来，二者的差距之大都如同两款游戏。

任天堂试图复制Wii的暴利模式，为春天首发的新掌机3DS制定了249美元的首发价，但事实证明，裸眼3D并没能像体感那样成为吸引用户的卖点，由于缺乏游戏，3DS初期的销量相当惨淡。任天堂只得打消牟取暴利的念头，在半年后将售价从249砍到169美元，配合多款游戏，终于挽救危局。然而，3DS只是继承了传统掌机用户的市场，它并没能像NDS和Wii那样扩充新用户。任天堂被迫转向防御，而索尼连防御战都没打赢，年末发售的PSV在本质上只是一台使用ARM架构现成硬件的平板，性能与同期的移动设备拉不开差距，失去了PSP首发时那种君临天下的魄力，也没能获得足够的软件支持，连索尼自己旗下的一线工作室都对这台掌机不感兴趣，销量可想而知。今年两家公司又推出没有3D效果的2DS和去掉了屏幕、触摸版和按键的PSV TV，考虑到极为低廉的售价，这两个版本应该能取得一定销量，但为了这点销量破坏原本统一的硬件环境，似乎并非明智之举。

PSN长达两个月的瘫痪对于索尼也是一个沉重的打击。事件的起因源于黑客行动，索尼在轻薄版PS3中撤销了安装Yellow Dog Linux的功能，又通过固件更新将所有版本的第三方系统全部封杀，但PS3依然遭到了破解。对于黑客，苹果、微软等欧美大公司的看法较为柔和，他们通常采取各种招安手段安抚破解者，但索尼不懂这一套，偏要玩硬的，起诉了破解者Geohot。在此之前，黑客就已经将PS3翻了个底朝天，发现了诸多令人啧啧称奇的漏洞，PSN居然用明文传输信用卡名称和密码，这显然是对用户不负责的表现。Geohot被起诉后，黑客组织也索性撕破脸皮，瘫痪了PSN服务器，盗取上千万用户信息，给索尼和玩家造成了难以估量的损失。PSN在两个月后恢复了正常运营，但直到今天，在PSN网战中作弊的人依然比比皆是，而索尼始终拿不出令人信服的惩治措施。在网络越来越发达的今天，能否捍卫信息安全，对于企业至关重要，索尼在这方面还有很长的路要走。






62.《上古卷轴Ⅴ——天际》的画面相较前作的进步明显，制作组还将用这一引擎打造《辐射4》
63.《孤岛危机2》将舞台从雨林转向城市，是第一款实现了全即时间接光照的游戏，意义重大
64.EA将“战地”系列近年使用的“寒霜”定为集团内部今后的通用引擎，今后的其他品牌也将使用该引擎
65.《迈阿密热线》是一款用Game Maker工具制作的游戏，画面简陋，但出色的战斗系统让玩家为之疯狂

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



66. Wii U的平板控制器分辨率只有480p，而且无法脱离主机本体使用，算不上真正的独立平板

2012

全价大作继续井喷，但品质已经大不如前，《质量效应3》《生化危机6》《刺客信条Ⅲ》都没能达到预期水准，下载游戏在这一年却呈现出欣欣向荣之势，《旅途》《特技摩托——进化》《迈阿密热线》均大受好评，因为零售大作不尽如人意，很多媒体甚至将年度游戏的殊荣颁给了《旅途》。作为对苹果和谷歌的回应，微软推出Surface平板，Pro版使用i5处理器，预装Windows 8系统，RT版则使用ARM架构的Tegra 3，预装Windows RT系统。微软为Surface设定的价格过高，也没能提供一个合理的生态系统，RT版无法运行x86程序，Metro应用少得可怜，导致无人问津，让微软损失了9亿美元。Pro版虽然可以在Windows 8上运行x86程序，但x86和Metro两种界面的体验是割裂的，缺乏整体感，Pro版的价格、性能、重量和续航都更接近超极本，用i5处理器打造平板并不是一个好主意。英特尔之前一直没能将x86处理器的功耗降至平板可以接受的水准，因此微软才推出支持ARM的RT版，但2013年发布的Bay Trail架构Atom已经改变这一情况。各大厂商都推出了使用新版Atom并预装Windows 8的设备，价格却远低于Surface RT，让微软相当尴尬。平心而论，微软在移动领域并非毫无胜算，但只有x86设备和Windows 8具备成功的希望，Surface RT则前景渺茫。

任天堂终于在2012年推出了自己的高清主机Wii U，官方将平板控制器作为卖点反复宣传，但Wii U的控制器只是一个带有屏幕的无线手柄，不具备独立运算能力，没法脱离主机的无线局域网单独使用，并不算真正的平板。除了关闭电视用平板显示画面的功能，任天堂至今也没有想出充分利用控制器的创意，Wii U的平板成了纯粹的噱头，无法像Wii的体感那样成为吸引顾客的卖点。任天堂没有强调Wii U的机能，但作为一台2012年的主机，相较7年前的Xbox 360，Wii U只有显卡和内存容量具备一定优势，CPU和内存带宽甚至弱于Xbox 360，令人大跌眼镜。第三方想要将Xbox 360游戏移植过去都很困难，虽然经过费力优化，Wii U可以体现出一些强过Xbox 360的优势，但《使命召唤——黑色行动Ⅱ》这样的热门游戏在Wii U上都只卖出了20万，广大第三方自然对这台主机敬而远之。边缘化的Wii U再次成为只属于任天堂自己的舞台，只不过这一次，平板控制器没能像体感操作那样吸引大量顾客，Wii U也没有再现Wii的辉煌，销量惨淡。

AMD和NVIDIA在这一年先后发布28纳米的全新显卡架构GCN和开普勒，前者成为了PS4和Xbox One的基石。

2013

零售大作的颓势在年初继续蔓延，《死亡空间3》《孤岛危机3》《战争机器——审判》《战神——升天》的评价和销量均不及前作，好在《生化震撼——无限》结束了这一惨状，随后的《最后生还者》和《横行霸道Ⅴ》更是赢得满堂

彩，PS3和Xbox 360迎来最后的狂欢，不久之后，二者就会交出接力棒，但今年游戏界的重心依然在老主机上，索尼和微软没有为PS4和Xbox One的首发准备足够充足的独占作品，导致缺乏游戏的二者在E3把精力全部放在了公关战上，围绕二手游戏互相扯皮，堪称丑剧。新主机采用低端PC硬件，玩家并没有在E3上看到像2005年那样空前精致的画面，类似的图像在几年前的PC上就已经见识过了，冲击力太弱。相较2011年，2013年的技术并没有实现飞跃，不论是《孤岛危机3》还是《战地4》，其画面相较前作的差距并不大，新主机贫弱的性能也限制了游戏的发挥。索尼至今仍未补回PS3的损失，财务状况非常紧张，甚至窘迫到需要靠回租办公楼周转资金的程度，自然无法为PS4继续烧钱。微软整个集团不缺现金，但鲍尔默要求游戏部门自负盈亏，Xbox One团队的钱也不多。在第七世代主机中，Wii的机能最弱，硬件利润率却最大，销量也最高，Wii的暴利显然刺激了索尼和微软的神经，也影响了二者对新主机的看法。虽然他们不敢像任天堂那样明目张胆，但PS4和Xbox One已经走上成本第一性能第二的保守路线，也是不争的事实。

PS4和Xbox One采用x86架构，软硬件环境与PC相当接近，8GB内存系统要占去3GB，臃肿的多任务后台占用了很多性能资源，对游戏的执行效率产生了影响。PS4和Xbox One已经不具备Xbox 360首发时那种胜过同期高端PC的魄力，只能算中低端硬件。对于游戏界而言，新主机的最大意义在于将开发环境整体从DX9转向DX11，仅此而已，PS4和Xbox One性能过于贫弱，依然需要费大力气对程序进行缩水和优化，长远来看并没有解放开发者。主机令人失望，PC的机会就来了。AMD已经取得索尼和微软的订单，新主机的显卡架构全部基于PC已有的GCN，开发环境空前统一，AMD将Xbox One的API“Mantle”搬到了PC上，让PC游戏可以具备与主机相同的执行效率。丢掉了三大主机厂的合同，NVIDIA选择自力更生，推出基于Terga 4芯片的Shield掌机，不但可以独立运行安卓游戏，还能够与Geforce 600系列显卡联动，将PC的画面通过无线局域网映射到掌机屏幕上。与此同时，在PC界纵横多年的Valve抓住新主机性能太弱的破绽，开始向客厅进军。大屏幕模式、Linux版Steam、独立的Steam操作系统、崭新的手柄……将一系列计划组装起来，就是Steambox的全貌。这款新主机在2013年进入测试阶段，2014年正式发售，它采用不同于传统主机的营销方式，与品牌机厂商合作推广，给那些追求画质和功能的玩家一个更好的选择。Steambox的销量不可能比得过PS4或Xbox One，但它毕竟不会亏本销售，没有风险，不会威胁到Valve的主业。如果Steambox获得了有限的成功，PC就会正式吹响攻向客厅的号角。P

67. Geohot在2007年破解了iPhone，使他一举成名，苹果没有找他的麻烦，但他在破解PS3时遭到索尼起诉
68.微软似乎将Surface定位成办公设备，外接键盘也证明了这一点，可是用户真的需要拿平板办公么？
69.EA为Wii U费力移植的《极品飞车——最高通缉》效果比Xbox 360更好，销量却很惨，迫使EA脱离这一平台
70.EA率先响应AMD的Mantle，包括《战地4》在内的寒霜引擎3游戏都会对Mantle提供支持
71. Valve为Steambox设计的手柄标新立异，一改常规布局，能否获得成功目前还很难说







70
MANTLE BENEFITS
AMD
Enables 9X more draw calls per second than other APIs by reducing CPU overhead
Enables higher graphics performance with direct access to all GPU features
New rendering techniques
Leverage optimization work from next-gen game consoles to PCs
Graphics Applications
Mantle API
Mantle Driver
GCN
Works with all Graphics Core Next GPUs
MORE WITH MORE



40年光影/游戏博物馆

未来的孩子可能会彻底忘记这世界上存在过FC、PS、Xbox这些他们极为陌生的名词，也许有一天，游览游戏历史博物馆会成为一个孩子成长的重要部分

40年光影/游戏文物

有博物馆，自然要有能够进入馆藏的文物。除了中古主机、游戏、控制器实物，这些单独观赏也堪称精美的游戏开发手稿和设定图也是必不可少的藏品

未来篇

从雅达利2600到Xbox 360，之前历代主机在首发时都拥有不逊于当时最强PC的性能，这是有原因的。主机的规格是固定的，不能像PC那样随时更新换代，营销周期短则4年，长则8年甚至10年，为了让主机的生命力长一些，在首发时需要配备强力的硬件。然而，PS4和Xbox One只配备了上网本CPU和中低端显卡，不要说展望未来，这样的性能放在今天都不够用。两台主机的首发游戏画面平平，却已经出现原生分辨率低于1080p的作品，甚至还有720p的游戏，再过几年面对那些画面更加复杂的情况，可能连720p都守不住。N64和PS2的大部分3D游戏都能做到秒间60帧的流畅度，PS3和Xbox 360普遍为30帧，PS4和Xbox One在1080p下大部分游戏依然只有30帧，简直是开历史的倒车。主机玩家称赞PS3和Xbox 360这种七八年前的硬件依然跑得动新作，却忘了在这个奇迹下铺垫的是无数程序员和美工的血汗。多年前的老主机玩得转游戏，并非主机执行效率高，老旧的高端PC也做得到，这一切都是第三方费力优化的功劳。高清游戏开发成本飙升，画面华丽只是其中一个原因，更致命的问题是优化所需的成本。在PS3和Xbox 360上，开发者在优化和缩水方面费的精力几乎与制作原始素材相当，那些发售前公布的华丽工程截图大都不是弄虚作假，PC版可以实现完整的效果，主机版大幅缩水，开发成本却更高。

PC与主机

下一代主机早期的思路类似于当代游戏的PC版，拥有更高的分辨率和更清晰的贴图，这些是开发机上原本就有的内容，只是在老主机上被迫缩水，不会增加更多的成本。但随着画面继续进化，新一代主机又会陷入优化地狱。就算特效可以继续优化，贴图和可视距离（LOD）这种基础数学领域的范畴也很难优化，况且PS4和Xbox One都采用x86架构，本质上就是一台PC，优化幅度十分有限，实际表现能够比理论性能高出30%就算不错了。如果新主机的画面继续停留在目前的水准，开发者倒是不需要对优化费心劳神，但在传统大作领域，画面大战是一个类似军备竞赛的局面，你不进化，



72《极限竞速5》是新主机上屈指可数实现了1080p原生分辨率和60帧的游戏，但其画面相较前作进步并不大















73.AMD的APU得到了PS4和Xbox One的支持，但索尼和微软看中的是成本，而非性能
74.“使命召唤”系列是老式引擎依赖预渲染的典型代表，画面的大部分元素都是贴图，动态特效较少
75.对于那些追求真正大场面、大气势的《战地3》玩家，64人对战的PC版是他们唯一的选择
76.PS4和Xbox One游戏的标准售价与PS3和Xbox 360相同，依然是59美元，但相信DLC会变相抬高售价
77.《生化危机5》的多人对战模式包含在光盘内，玩家需要购买DLC激活码才能解锁，CAPCOM开了个先河
78.“孤岛危机”系列的引擎先进，开发负担小，但对机能的要求略高，主机版始终无法做到60帧的流畅度
79.你可以给《上古卷轴V》安装各种喜闻乐见的MOD，不过相比起来，做0元党管理起来远没有Steam正版那般简洁方便

其他作品会进化，到最后，所有大厂都必须跟进。采用高效率的新引擎，降低对预渲染的依赖，是降低开发成本最可行的方式，但自动化程度越高的引擎即时渲染的部分就越多，对机能的要求也就越高，依赖预渲染的落后引擎对机能的要求反而更低。PS4和Xbox One的性能不高，先进的引擎在这两个平台上又要面临一定的先天劣势。回顾历史，早年欧美公司以PC游戏为主，画面水准与显卡一起进化，直到PS3和Xbox 360才面临过度优化的问题。日本奉行匠人文化，从FC开始一直重视美工多过程序，在PS2之前，游戏开发规模有限，这种思路还行得通，到了高清时代便举步维艰。

PC游戏的盗版率虽然比主机高一些，但更强的画面就需要更好的显卡，这一趋势本身是合理的。主机玩家想要华丽的画面、丰富的内容，却不愿为购买硬件掏更多的钱，将这部分成本扔到开发商的优化工序头上，这种“又要马儿跑得快，又要马儿不吃草”的心态非常不健康。自鸣得意的主机用户忘记了“羊毛出在羊身上”的道理，开发游戏的成本提高，制作组自然要把这部分损失赚回来。虽然PS4和Xbox One游戏的标准售价依然是59美元，没有继续提升，但厂商可以推出更多的DLC，甚至学习工程软件和操作系统的营销模式，将光盘中已有的内容设定为DLC，只花59美元的人无法解锁，这并非耸人听闻，CAPCOM等公司在近年已经这么干了。说到底，游戏企业是商业公司，开发游戏不是搞慈善，捞不到利润，制作组是不会甘心的。主机用户抱着小农意识，不愿为硬件掏更多的钱，带来的负面影响要由所有传统玩家承担，这实在不是什么值得庆幸的事。

从初代Xbox开始，主机与PC的架构越来越接近，互相移植的难度很小，对于开发商而言，多做一个PC版并没有多少成本，这笔外快不赚白不赚。PC游戏数字化发行的份额在90%以上，没有二手的困扰，利润率极高，卖一套的所得相当于多套主机盒装的收入，这也是越来越多的公司进驻Steam等PC数字平台的原因。PC版拥有比主机版更高的分辨率和更流畅的帧数，正如前文所言，这都是主机版缩减的特性，制作组并不需要为此付出更多的成本，反倒是主机版需要拼命优化。除了这些基础参数，有远见的公司也会尝试在PC上与

NVIDIA和AMD合作，实验新显卡新技术，在成熟之时将其引入主机版。日本游戏界已经为固守主机轻视PC尝到了苦果，PS4和Xbox One的登场也会将大批只擅长PS3和Xbox 360的欧美二线公司扫出全价大作市场。只要PC版能够提供主机没有的显著优势，卖出上百万不成问题，《上古卷轴Ⅴ——天际》靠着丰富的MOD在Steam上获得了超过300万的销量，《战地3》凭借主机没有的64人联机也在Origin卖出了200万。PC硬件市场在近年并不景气，不论是CPU、显卡、内存还是硬盘的销量都在下跌，厂商靠提高售价维持生存，但PC硬件销量衰退是因为更新换代的周期放缓了，并没有影响到PC游戏的发展，不论是Steam还是Origin，近年的软件销量一直在增长。况且PS4和Xbox One的登场会逐渐提升PC游戏的配置需求，淘汰一批老旧的设备，带动PC显卡新一轮的销售热潮。

硬件架构的并轨也让一些专注于PC的网游开始考虑向主机领域发展，《暗黑破坏神Ⅲ》主机版引入了很多PC目前没有的特性，颇具诚意，本作的推出也标志着阔别主机多年的暴雪重返这一领域。《坦克世界》在今年夏天推出了Xbox 360版，未来的《战机世界》和《战舰世界》也很可能发行主机版。PS4和Xbox One双双使用X86架构，移植PC游戏更加方便，《行星边际2》《战争框架》《上古卷轴在线》等PC网游纷纷登陆新主机，CAPCOM的《Deep Down》虽然是PS4独占作品，但类型也属于网游。主机的网络接入率越来越高，为网游提供了生存土壤，已经有高性能PC的玩家不会为了玩网游购入主机，但之前较少接触网游的主机用户有望成为这一类型的新增长点。

PS和PS2时代，改机芯片是违法的，国外的主机盗版率很低。但PSP、Xbox 360和PS3只要通过简单的刷机手段，无需改机芯片也能运行盗版，这种打法律擦边球的行为让厂商无可奈何，美日欧三地都出现了大量盗版使用者。为了封堵漏洞，主机厂开始频繁强制升级系统，但破解者也会继续跟进，寻找新的漏洞，甚至推出获得核心权限的自制系统。微软宣布所有Xbox One都可以变为开发机，这也意味着只要找到漏洞，每一台主机都可以开启自制系统，主机厂与破解者之间的马拉松竞赛在未来仍将继续。

由于未来的主机越来越注重网络功能，因此破解的杀伤力也越来越大，主机游戏普遍缺乏反作弊措施，完全依赖于硬件自身的反盗版机制，一旦主机本身被破解，盗版用户也可以连网，作弊就无法避免。PSN的屡次告破导致PS3联机作弊横行，索尼漫不经心的惩治态度也助长了不正之风，微软对于Xbox Live的管理要严格得多，但依然未能根除修改文件作弊的情况，《战地3》等部分游戏甚至连正版用户都可以通过修改本地存档的简单方式实现作弊。PS4和Xbox One使用黑客最熟悉的x86架构，在安全性方面更加令人担忧。主机越来越依赖网络也导致了一些负面影响，PC游戏的初版往往Bug成堆，通过后续补丁解决问题。在高清时代之前，大部分主机游戏的稳定性都令人称道，一旦出现重大Bug，发行商就只能自掏腰包召回所有光盘，损失惊人，谁都不想看到这种最坏的情况。但随着网络化的推进，主机游戏的态度也逐渐懈怠起来，初版带有致命Bug，靠补丁修正的情况比比皆是。









80.主机版《暗黑破坏神Ⅲ》的操作为手柄专门优化，使用了新的道具系统，并提供了离线模式
81.《坦克世界》的玩家以PC版为主，但这部分人群增长的潜力已经不大，开发商为了继续扩张推出主机版
82.索尼的网游部门与主机部门之前的交集不多，《行星边际2》的PS4版算得上是二者的一次合作
83. Steam的大屏幕模式专为客厅和手柄环境优化，为了扩展业务，Valve一直在不断改进完善这一模式











84.《孤岛惊魂3——血龙》只是换了个渲染模式，游戏的很多素材都是本篇照搬过去的，成本不高
85.《心灵杀手——美国噩梦》同样沿用了本篇的大量现成素材，其画面在下载游戏领域可谓鹤立鸡群
86.EA推出了自己的数字发行平台Origin，虽然市场份额远逊于Steam，但也给公司提供了巨额利润
87. Wii U可以在关闭电视的情况下用平板控制器的屏幕玩游戏，但并非所有游戏都支持该功能
88.根据索尼的规定，除非支持PSV没有的外设，否则所有PS4游戏都要提供PSV遥控功能

主机与PC越来越接近，但任天堂、索尼和微软依然遵守着核心硬件不变这条底线，主机一经发售，它的规格就固定了，在正常情况下，用户只能更换硬盘等存储设备，无法更换主板上的CPU和显卡，这是主机与PC的本质区别。PS4和Xbox One较低的性能引起一些狂热玩家的不满，PC性能虽强，却没有对客厅环境进行优化。虽然现在的大部分PC游戏都支持Xbox 360手柄，但在下载、安装、调试游戏时，玩家依然要用到鼠标和键盘。为了逐渐改善这种情况，Steam推出了专为手柄和电视等客厅环境优化的大屏幕模式，号召新游戏对其提供健全的支持。Valve还将于2014年推出基于PC硬件和Linux系统的Steambox，这台设备完全模糊了主机与PC的界限，玩家可以自行升级配置，也可以安装Windows等其他系统。Valve将与Alienware等公司合作，Steambox不会采用传统主机的商业模型，价格与品牌机类似，直接通过硬件盈利。作为实验性的小众产品，Steambox不可能像PS4和Xbox One那样大卖，但在这个合作模式下，即使它失败了，Valve也没什么损失，如果获得有限的成功，则可以促进PC游戏的发展。

数字化改革

游戏的开发成本越来越高，但经济危机袭来，玩家的平均消费却越来越少。为了改变困境，Xbox One在今年E3提倡数字发行，去掉压盘、包装、运输、库存等成本，游戏的售价更低，厂商的利润却更高，买卖双方都可以得到实惠，牺牲掉的只是实体经销商的利益。但主机用户的思想之保守固执超乎了微软的想像，同为低价商品，主机玩家更倾向二手而非数字版，因为二手游戏可以在通关后卖掉，数字版不能。但主机厂和第三方无法从二手游戏中获得收益，得利的只有GameStop等实体连锁店。微软在Xbox One的政策上不断妥协，为数字版提供了家庭共享和有限的二手交易，代价则是24小时验证。主机玩家对Xbox One的联网验证大加指责，却没有反思，正是他们自己对二手游戏的贪婪导致微软出此下策。索尼则不合时宜地站在了实体零售商的一边，抨击微软的改革。表面上看，索尼的公关占了上风，但为了狭隘的阵营斗争，在公开场合抨击数字化改革，逼迫微软将政策变回原点，逞一时口舌之快，丢掉的却是整个主机行业转向网络发行的机会。虽然数字化发行的大势不可阻挡，但索尼此举已经大幅拖延了主机转型的速度。Steam和Origin等没有二手问题的数字发行平台依然保持着比主机更高的利润率，越来越多的第三方会考虑分出更多的精力给PC平台。

在PS3和Xbox 360时代，游戏的规模呈现出两极分化的趋势，59美元的实体光盘零售大作和15美元的下载小品共同瓜分市场。考虑到通货膨胀因素，压盘、运输的成本也在上涨，低于59美元的实体游戏很难获得丰厚利润，二线游戏也只得将价格抬至59美元，这些产品的素质不如一线大作，价格在小品面前又缺乏竞争力，濒临灭亡。数字发行的普及将为这些二线公司提供机会，没有实体的制造和物流成本，游戏的定价可以更灵活，29或39美元就可以保障盈利，Steam已经出现大批先例，未来的主机也会跟进。实力不俗的一线公司对于下载平台同样感兴趣，《孤岛惊魂3——血龙》和《心灵杀手——美国噩梦》分别卖15和10美元，它们的内容自然不及59美元的前作充实，但其画面远胜其他下载小品，

制作组沿用前作的大量素材，开发成本并不高，竞争力却很强。玩家无需购买前作就可以单独运行，比DLC更厚道，也吸引了更多玩家。这两款游戏的销量都相当成功，Ubisoft甚至表示，受到《血龙》的启发，他们会考虑将完整的作品以章节的形式在网络上连载发行，玩家可以像追看电视剧那样每个月掏出15美元购买一段流程，也可以在游戏完结后一次性花费59美元得到全部内容。

数字下载平台在今天已经是一个成熟的领域，部分公司开始为云游戏做实验。在线电影和音乐已经获得成功，但完全以在线视频为载体的云游戏面临的问题要多得多。就算公司和用户拥有足够的带宽，延迟也是一个问题。同时为数百万用户运算画面并输出视频，对于服务器集群也是一个极为沉重的负担。Xbox One的云服务通过远端集群为本地运算的游戏画面修饰细节，相较那些彻底依赖于服务器的云游戏，这种辅助功能并不激进，但依然需要开发者费功夫去熟悉，最终效果究竟如何很难说。在联机方面，微软的云计划倒是相当务实，不论是通过集群演算AI，还是用服务器模式代替点对点联机，在技术方面并没有困难，只要投入大量资金购买设备即可，这对于微软显然不是问题。局域网的家庭云项目也是近年游戏界的热点。通过短距离无线传输协议，玩家可以将显示器和电视的画面转移到便携小屏幕上，Wii U的部分游戏提供了关闭电视用平板玩游戏的功能，PSV与PS4也有类似的联动，NVIDIA的Shield掌机则可以接收PC上Geforce显卡的画面，这些并非概念实验，都是可以在今天买到的大规模零售产品。

在遥远的将来，即使云服务彻底代替了本地设备，游戏界的格局也不会发生太大的变化，掌握话语权的公司依然是任天堂、索尼、微软等第一方，以及Valve和EA等PC平台运营商。云只是一个运算和传输载体，玩家需要的是游戏，缺乏独占作品的云平台无法吸引用户。破产重组的Onlive已经证明了这一点，相较而言，被索尼收购的Gaikai前景就光明得多。硬件方面的情况与之类似，NVIDIA和AMD先后推出了Geforce GRID和Radeon Sky，专供云平台使用，这两家公司手握最尖端的显卡设备，就算未来的游戏设备转向云服务，他们也能够通过销售服务器硬件立于不败之地。

数字发行的普及也为独立游戏提供了机会。59美元的大作画面越发华丽，玩法却逐渐雷同化，反而是那些15美元以下的独立游戏凭借各种新颖的创意赢得好评，已经发展为一个颇具规模的产业。开发PC游戏的门槛较低，不需要特殊的开发机，Steam一直对独立游戏照顾有加，成为很多制作组的首选。索尼和微软今年大力拉拢独立开发者的支持，PS4推出了免费租借开发机的优惠，Xbox One则可以将每一台零售机变为开发机，只有任天堂对此态度冷淡。独立游戏的定位和内容与任天堂的作品类似，售价却低廉得多，任天堂自然不愿大力扶持这一产业，其他公司则希望通过独立游戏削弱任天堂的优势。在掌机市场，这一情况体现得尤为明显。PSV的机能逊于PS3，很难完整移植家用机和PC上的大作，为其专门打造的掌机版《使命召唤》《刺客信条》《神秘海域》《杀戮地带》都成为了貌合神离的失败品，质量远不如PS3版，销量也不尽如人意。索尼改变思路，专攻独立游戏，获得了《迈阿密热线》等佳作的支持。PSV的硬件不如PS3，但比起3DS依然有明显的优势，后者捉襟见肘的低分辨率很难满足独立开发者的需求。欧美开发者已经转向手机和平板，为掌机制作游戏的人越来越少，3DS能够取得目前的装机量，全靠任天堂等日本公司的作品。长此以往，缺乏海外游戏的支持，掌机在欧美的地位会逐渐边缘化。PSV用优厚的条件吸引欧美独立游戏加盟，虽然无法赶上3DS的销量，但此举活化了掌机的生态圈，具有积极意义。

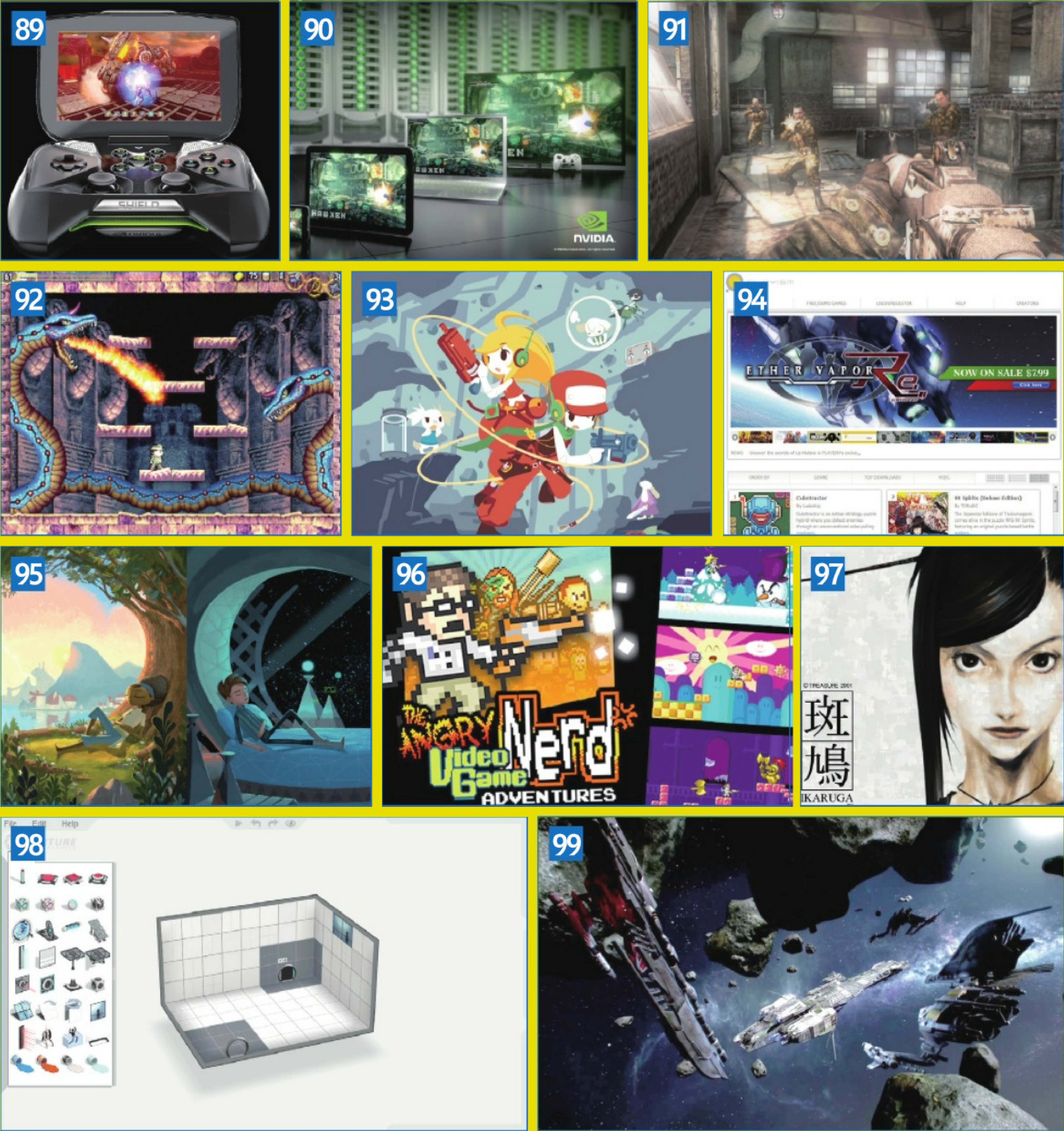
下载游戏短小精悍的特点非常适合技术力较弱的日本开发者，但日本公司更习惯在利润率较低的掌机上制作游戏，对于下载平台，大都抱着敷衍心态，炒炒冷饭了事。日本多年来一直没有形成独立开发者的圈子，原因是多方面的。日本企业重集体轻个体，游戏界也不例外，在媒体频频亮相的制作人大都是早就远离开发一线的行政人员，实际制作游戏的基层员工却得不到重视。日本人倾向于“求稳”而非“求变”，开发者更希望在大公司找个稳定的工作，而非承担风险自主创业，况且创业者缺乏政策支持。PC游戏在日本的市场很小，如果以Steam为平台向海外推广，制作者和西方沟通时又面临着语言的隔阂。很多人知难而退，干脆将作品的发行权甚至版权交给日本的大公司，这样一来，自己也就失去了谈判的资本，荣誉和成功的果实被大公司窃取。《洞穴物语》《穆拉纳秘宝》在近年得到广泛关注，成为日本独立游戏中少有的幸运儿，但这两部作品并不是为Steam等数字发行平台量身定做的，而是多年前免费游戏的复刻版，很多同样充满才华的作者甚至找不到推送作品的渠道，只能把游戏放在网络上免费发布，无法获利。这一情况在近年得到逐渐改观，日本举办了首个以独立游戏为主题的会议BitSummit，这是开发者交流的机会，也是一个面向海外的窗口。日本还出现了Playism这种以独立游戏为卖点的数字发行平台，为开发者提供发行和本土化服务，将大量作品翻译成英语，向海外推广，在平等合作的前提下，给他们一个走出国门的机会。

在传统观念中，开发游戏的费用要么由发行商支付，要么由开发者自己承担，前者往往意味着失去主动权，后者则需要承担更多的风险，Kickstarter网络众筹平台的出现打破了这一僵局。该平台早在2009年就已经上线，但在成立3年后才与游戏擦出火花，目前Kickstarter筹款最高的10个项目中有一半是游戏项目。作为一种新的商业模式，开发者摆脱了发行商和市场调查的困扰，直接向玩家伸手，大幅简化了供求关系，但这种过于理想的模式也具备隐患。Kickstarter更接近于捐助，而非传统的买卖关系，虽然达到一定金额的捐助者可以得到对应的奖励，但只要项目筹款成功，就算制作组在拿到钱之后取消开发，捐助者也不会因此得到补偿，将风险完全推给了玩家，连Kickstarter的创建者都认为，这个平台对筹款者的限制实在太少了。在短短的几年间，Kickstarter就已经出现了众多为人不齿的欺诈项目，为了规避风险，大部分玩家选择了Double Fine、inXile、黑曜石等业界遗老组成的公司，但他们的作品不过是在模仿自己过去的辉煌，这与Kickstarter鼓励创新的初衷背道而驰。况且《破碎时代》《废土2》《永恒计划》《星际公民》等依靠筹款资金开发的游戏都在不断延期，在这些大牌明星项目中，只要有一款在发售时没能达到承诺中的水准，就足以对众筹游戏这一模式产生雪崩式的负面效应。如果以游戏品质为借口无止境延期，

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

又可能成为第二个《永远的毁灭公爵》。目前众筹游戏依然是一片欣欣向荣的景象，但这一局面全靠捐款者的热情来支撑，在短短的两年间就开始透支玩家的热情和开发者的信任，基础仍显脆弱，一旦某个大牌的信用破产，这种新兴的模式在顷刻间就会发生连锁反应。

比起过于理想化的Kickstarter，以Steam为基础的绿光和先期体验计划要现实得多。每一个玩家都可以对绿光计划中感兴趣的项目投出一票，甚至建立自己的项目，但玩家不需要为开发者捐款。先期体验则是制作组在正式发售之前推出的游戏测试版，与关卡稀少的普通的试玩版不同，先期体验的游戏可能包含完整的内容，只是Bug较多、系统不完善。先期体验包括免费游戏和收费游戏，后者需要玩家掏钱购买，但在正式发行时，顾客可以直接得到完整版。比起普通的预购手段，这一模式在正式发售前给开发者提供了与玩家



89.NVIDIA的Shield掌机具备映射PC鼠标键盘的功能，可以通过Geforce显卡远程遥控所有PC游戏
90.NVIDIA对于服务器市场一向非常重视，为了与Geforce GRID竞争，AMD推出了Radeon Sky
91.《使命召唤》等大作的PSV版画面还算不错，但内容与主机版完全不同，属于挂羊头卖狗肉
92.《穆拉纳秘宝》的原作是2005年的一款免费游戏，在2012年于Steam发售了画面和关卡全部进化的重制版
93.《洞穴物语》可谓日本独立游戏界的幸运儿，但还有更多日本的独立游戏和作者处于被埋没的状态
94. Playism这一平台的规模并不大，但它给独立游戏制作者提供了一个平等合作的机会，这才是最重要的
95.作为Kickstarter的首个大牌游戏项目，《破碎时代》已经延期了一年半，会不会继续跳票，没人知道
96.被国内玩家戏称为“喷神”的AVGN在Steam绿光投放了第一款官方游戏，果然大受欢迎
97.经典射击游戏《斑鸠》也出现在了Steam绿光计划中，今后与Steam合作的日本公司会越来越多
98.《传送门2》的编辑器采用全可视化操作，没有任何门槛，Valve还将游戏赠送给学校，用于儿童智力开发
99.备受瞩目的《星际公民》就是一款使用免费版CE3引擎开发的游戏，画面并不比其他大作逊色

互动交流、改进作品的渠道，根据商业合同，除非出现特殊情况，否则即使游戏做砸了，你在发售时也可以得到一个成品，不会出现Kickstarter那种上当受骗后毫无补偿的情况，属于传统的买卖关系，况且测试版足以反映游戏的基本素质，一旦玩家在Steam社区打出恶评，更多的用户就不会上当。绿光比Kickstarter更加务实，但这一计划也存在问题。玩家看不到各个游戏的得票数，票数只是一个参考，具体哪部作品能够通过是Valve自己决定的。只要将项目放到绿光上，这一作品在Steam上就必须由Valve发行，不能转交给其他发行商。绿光没有将风险推给玩家，但玩家和制作组之间隔着一个Valve，游戏能否通过并非票数决定，而是Valve说了算，透明度不高，存在暗箱操作的嫌疑。不过绿光毕竟无需玩家承担风险，面临的问题远比Kickstarter少。目前已经有200款作品通过绿光批准，近百款游戏上架发售，暂时没曝出任何丑闻，如果一切顺利，Steam会将绿光计划继续推行下去。

MOD与独立游戏圈有着千丝万缕的联系，很多独立开发者都是MOD高手出身。MOD是PC游戏的一大优势，但额外的安装过程也阻挡了一些不懂技术的玩家，Valve推出Steam创意工房，让所有人都能轻松搜索、下载、上传MOD，将原本分散的MOD社区凝聚到了一起。除了具备专业知识的开发者，普通玩家对于创作内容也有旺盛的欲望，《我的世界》狂卖上千万已经证明这一点。今后游戏关卡编辑器的趋势是越来越简洁，以《传送门2》为例，玩家不需要任何编程或美工知识，只要点击几下鼠标就可以创作出属于自己的关卡，大大降低了门槛。

在《小小大星球》之后，主机上也出现了一批以MOD为卖点的游戏，玩家的创意是游戏最宝贵的财富。然而，MOD在草根化的同时也逐渐失去了专业人士的支持，具备熟练编程和美工技巧的人不愿再免费创作内容。只有做出《反恐精英》《DotA》或《DayZ》这种比本体更流行的MOD的人，才有机会被相应的公司录用，这显然是可遇不可求的。Steam创意工房虽然给官方录用的MOD提供了一定的报酬，但每次录用的名额极少，过程不透明，无法让作者持续获利。顶尖的MOD作者纷纷转移到独立游戏圈，开发属于自己的完整作品。很多主流引擎都提供了免费版，包括最流行的虚幻引擎3和CE3，制作组只需在游戏发售后向引擎公司支付少量利润抽成作为权利金即可。这样一来，小团队也能制作出画面精美的大型3D游戏。

移动之路

根据NPD、IDG等权威机构的统计，今天的游戏市场规模为650亿美元，其中主机和PC游戏是最大的两个市场，分别占270亿和120亿美元，手机与平板游戏合计100亿美元，掌机和页游各80亿美元。手游与页游的确对掌机产生了一定冲击，但高性能的主机和PC平台并没有受到太多影响。第七代主机的装机量比第六代增加了4500万，软件销量也更高。PC上的Steam和Origin等数字发行平台的业绩也一直在上涨，同时还有大量玩家热衷于各种网游。

作为移动设备，手机和平板的性能无法与同时代主机和PC相提并论。那些在移动设备领域如鱼得水的硬件公司，不论是ARM还是Imagination，其实属于上个世纪桌面电脑大战的输家，败退至移动领域求生，却生逢其时，在后来闯出一片天。但论绝对性能，它们与英特尔和AMD完全不在同一水平线上。当然，移动领域的规则不同于桌面市场，PC显卡的功耗可以在10年间从60瓦猛增至250瓦，但移动设备对功耗和温度的限制要严格得多，Imagination能够获得大量订单，靠的是出色的能耗比。但在同等制造工艺下，吃多少电干多少活，这是半导体行业的真理。今年3DMark推出了PC、iOS和安卓3个版本，首次提供了跨平台的统一评测标准，英特尔HD3000系列核显的性能在桌面领域不值一提，却足以在3DMark中轻易击败所有手机和平板。如今的移动设备距离PS3的性能依然有很大的差距，更不用说PS4和更强的PC了。隐面消除技术等手机显卡技术固然省电，但只能在低负荷画面下体现出优势，现在的手机和平板游戏可以将分辨率提升到非常高的程度，然而其多边形、贴图和特效依然较为简单，正是受困于此。

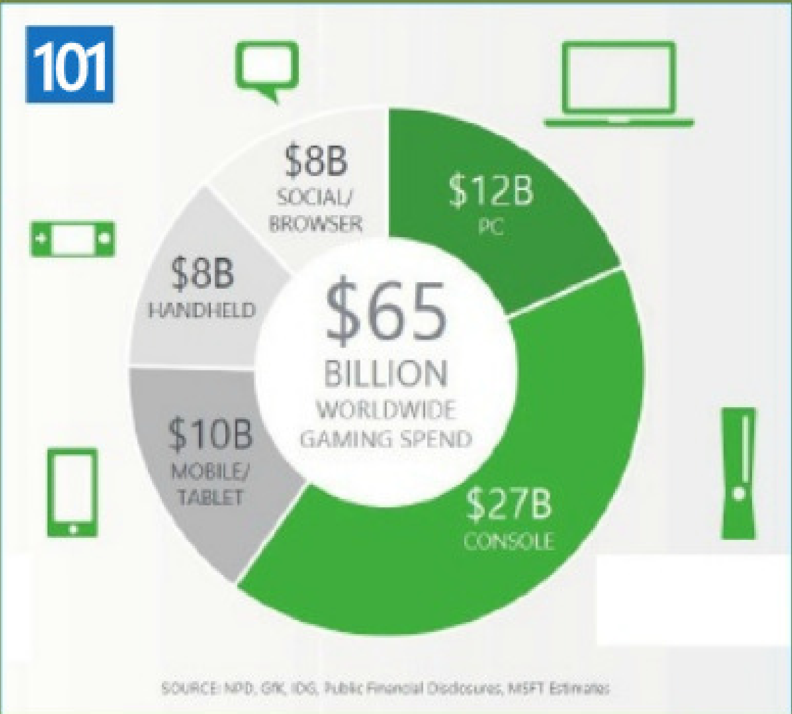
手机显卡如此，CPU也好不到哪里去。只要玩家拥有大功率电源和高档散热器，PC硬件的功耗和温度都不是问题，但便携设备受困于电池和体积，不能肆无忌惮堆参数，各大移动厂商效仿桌面硬件，比拼绝对性能，不过是饮鸩止渴。ARM的Cortex A15架构在28纳米工艺下成了一颗火炉，为了救场，ARM只得拿出高低功耗两颗芯片协同的big.LITTLE设计，并且推出性能更弱但能耗比更高的改进版A9和全新的A12。目前的旗舰手机处理器能够满负荷运作的时间很少，长则几分钟，短则数十秒，之后便不得不降低频率以缓解发热，否则手机就会变成一块烫手山芋，只有把它们放在冰箱里才能发挥全部性能。虽然十几秒的瞬时性能也具备一定意义，但这样的情况显然是不健康的。台积电等晶圆厂的工艺成为限制ARM处理器性能的枷锁，在这种情况下，领先其他工厂整整一代的英特尔就获得了机会。英特尔对于自己的超低电压产品Atom一直抱着敷衍态度，直到今年，他们大举进攻移动市场，将Atom的地位提升到与Core同样重要的地位，用22纳米3D晶体管工艺和新架构打造Bay Trail平板，CPU性能直逼低电压版i5，完胜ARM，功耗也令人满意，年末他们还将推出用于手机的Merrifield，明年则将Atom更换为14纳米工艺，进一步拉大和ARM的差距。

英特尔若想在移动市场称霸，还有很长的路要走。Atom的性能在安卓环境下大打折扣，标准版Windows可以发挥其真正实力，还能够执行x86环境的无数程序，但这些老程序大都没有为触摸操作进行优化。不过英特尔拥有世界最先进的工艺，这是任何一家晶圆厂都无法媲美的，也是他们在移动领域的最大优势。华硕、戴尔等大牌厂商都对英特尔持支持态度，Bay Trail设备最低只售199美元，这一价格也很有竞争力。ARM阵营靠着能耗比优势在便携领域逍遥了十几年，英特尔用更强的工艺在同等功耗下提供了性能更优秀的产品，打破了固有版图。英特尔这头猛虎面对ARM的群狼，能取得

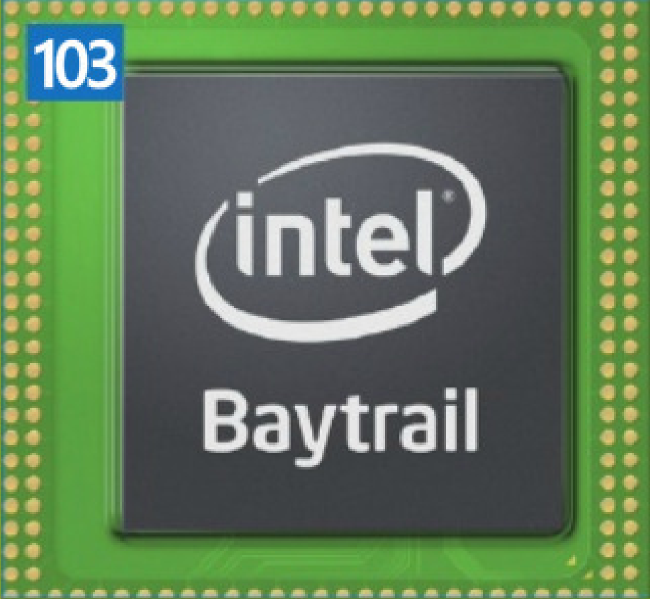
多少移动市场，值得期待。如果Atom逐渐普及，那么PC、主机、手机和平板都将进入x86大一统时代，用移动设备随意执行海量的Windows游戏不再是幻想，对于PC玩家，特别是怀旧派PC玩家，能够买到这样的设备无疑是一大幸事。

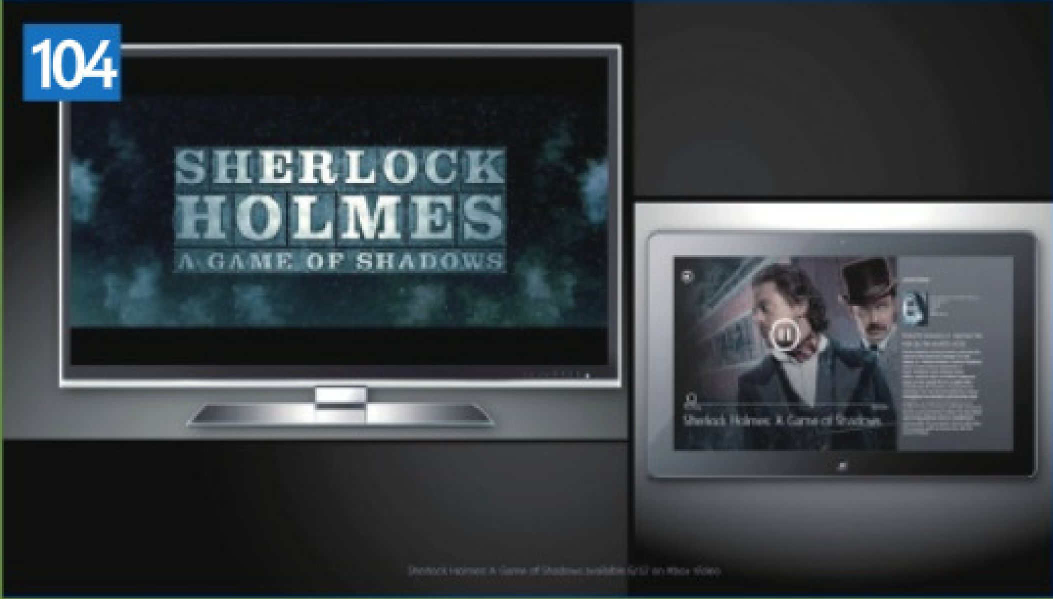
同为便携设备，手机、平板与掌机存在直接竞争关系，但它们无法与主机和PC正面抗衡。对于核心玩家而言，手游不过是出门在外消磨时间的东西，回到家还是要玩主机和PC的作品。传统游戏公司希望手机能够成为主机和PC玩家在户外的一个补充功能，微软早在2007年就为手机引入了Xbox Live，玩家可以通过手机登录Live账号、与好友聊天、购买游















100.桌面显卡在新3DMark的暴风雪场景中可以轻松跑出几万甚至十几万分，手机则很难跨过一万大关
101.结合多家机构数据给出的游戏产业构成比例，单位为10亿美元，收录于微软今年的官方报告
102. Cortex A15原本是为20纳米工艺准备的，但台积电受阻，被迫用28纳米工艺制造，搞出了一个火炉
103.在ARM阵营受困于台积电工艺制程的时候，英特尔拿出了最新工艺打造的Atom，不失为一记重拳
104. Smartglass目前主要专注于多媒体领域，与游戏相关的功能较少，但各大第三方在日后肯定会跟进
105.指挥官模式回归是《战地4》的一大卖点，新一代Battlelog允许玩家通过移动设备充当指挥官
106.与《战地4》类似，《巡回执法组》的无人机指挥模式也可以用移动设备操作，移动版应用甚至是免费的


microvision
BLOCK BUSTER
BY MILTON BRADLEY
SCORE
BALLS

40年光影/游戏历史

如果你的家里仍然收藏着几年前乃至十几年前的那些卡带，那么恭喜你，你无意中收藏了一份历史，一份注定在未来被人类写入史册的历史，它们不仅仅是你的记忆，还是人类进步史共同的记忆



戏。但该功能只适用于Windows Phone手机，应者寥寥。微软和索尼在今天已经认清，二者在移动领域不够强势，必须放开平台，才能取得效果。PSN和Xbox Live都推出了iOS和安卓版，玩家可以在远程遥控主机下载游戏，微软的Smartglass甚至允许玩家将各类移动设备变为Xbox系主机的第二个屏幕，实现各种扩展功能。第三方也在移动设备上展开了各种尝试，《战地4》和《巡回执法组》允许玩家在手机和平板上充当指挥官或无人机驾驶员，用户可以用移动设备直接与主机和PC玩家在同一服务器互动，这种模式已经超越手游的概念，将主机和PC游戏的空间直接扩展到移动设备上。Ubisoft甚至表示，《巡回执法组》的移动版应用是免费的，届时玩家无需在主机和PC平台购买该游戏，也能够通过移动设备加入战斗，这一概念无疑为传统游戏在移动领域开辟了一条全新的思路。

手游的现状与雅达利2600时代的游戏界十分类似，内容简单、缺乏监管，劣质和山寨成风，但手机市场不会像雅达利那样崩溃。苹果和谷歌并非游戏公司，iOS和安卓也不是为游戏专门打造的系统，况且很多手游仅售1美元甚至免费，即使消费者买到劣质游戏，也不会像浪费了几十美元那样愤怒。现在的工艺制程暂时限制了手机性能，不过随着日后制程的进步，手机性能也会继续缓慢增长。移动设备主要占用碎片时间，低价作品在今后依然是手游的主流，但手机性能的增长会给那些更复杂的传统游戏带来机会。画面较为简单的独立游戏对于手机较为青睐，《堡垒》《Limbo》《Terraria》等独立精品都推出了手机版，《横行霸道Ⅲ》等10年前的大作也登陆了iOS。去年在PC和主机上备受好评的策略大作《幽浮——未知敌人》在今年推出了保留完整内容的iOS版，售价高达19美元，但因为素质拔群，销量依然不错。当然，策略游戏适合手机的触摸屏，其他类型则未必，为了解决虚拟按键手感不佳的问题，很多外设公司都为手机推出了手柄周边，但因为规格不统一，没有获得游戏开发者的广泛支持，苹果为iOS 7制定了官方手柄标准，解决了这一问题。今后我们有望看到越来越多的手游对手柄提供完善支持，模糊手机与掌机的界限。总之，手游试图侵蚀传统玩家的游戏时间，与此同时，传统游戏厂商也试图用各种方式将主机和PC游戏的概念搬到手机上，在移动领域，两个阵营各有优势，谁都无法彻底击败对方，最终很可能形成一个传统游戏与休闲小品并存的手游新市场。

从2001年的诺基亚9210到2011年的iPhone 4S，10年间智能手机的发展速度之快足以与PC产业的黄金期相提并论，也终于碰到了PC面临的瓶颈期。对于超高码率视频和大型3D游戏，今天的手机依然做不到游刃有余，但运行一般的应用已经足够，这种情况与10年前的PC如出一辙。除了那些执著于手机电影和游戏的人，一年一部新机已经无法让用户体验得到飞跃式的提升，如果苹果等公司在今后拿不出吸引人的新卖点，用户会延长更换手机的周期，近年高烧不退的手机业也会随之降温，消费电子公司会转向新的增长点。很多人将穿戴式设备视为接替智能手机的产业，但谷歌眼镜现在面向的顾客是企业，而非普通个人用户，距离普及尚早，苹果的iWatch最早也要2014年才能发布，穿戴式设备何时能进入千家万户，还是个未知数。

移动设备近年的热销让不少人为之深思，为什么消费者可以每年花数百美元换一部手机，主机却要等上多年才能更新换代？答案很简单，手机处于发展黄金期，每年都可以给用户带来新的体验，只有那些能够让人眼前一亮的产品，才能让用户产生购买冲动，现在的手机进入瓶颈期，发展和PC一样放缓，热度陡然降低。如何提供让人眼前一亮的产品，是消费电子领域的难题。



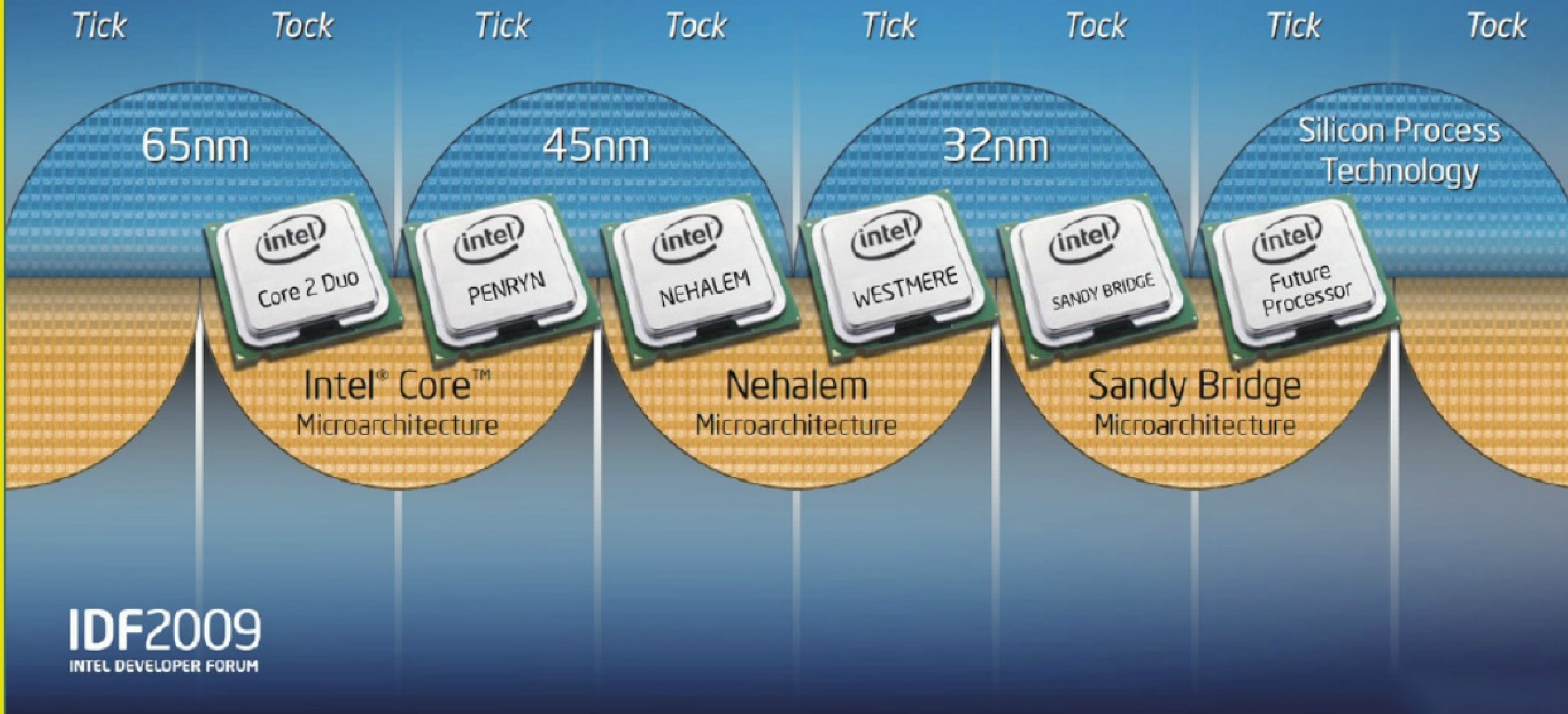








107.《堡垒》的iOS版颇具诚意，针对高分辨率和触摸操作进行了优化，制作组也获得了应有的回报，销量喜人
108.虽然现在的移动设备性能比不过PS3，但完美移植《横行霸道Ⅲ》这种PS2游戏是没问题的
109.《幽浮——未知敌人》的iOS版画面较主机版明显缩水，不过游戏尽量保留了完整内容，值得肯定
110.用触摸屏玩传统游戏的操作体验当然不算愉快，苹果在iOS 7中正视这一问题，推出官方手柄标准
111.谷歌已经表态，谷歌眼镜主要提供给企业和科研机构，价格高昂，暂时不打算大规模向个人推广



112英特尔一年更新架构、一年更新工艺的钟摆战略，如此踏实稳健的战略走到今天也碰到了困难

未来展望

传统游戏玩家的数量相对固定，为了吸引新用户，任天堂、索尼和微软都做出了一些尝试，但效果均不尽人意。NDS和Wii的健脑和体感概念吸引了一些从不玩游戏的人，但这类用户却没能融入传统游戏圈子，风潮一过就散了。PS3以蓝光影碟为卖点，吸引了大量只看电影不玩游戏的人，微软大力宣传Xbox 360的网络电视功能，让玩家成为电视观众，却未能将电视观众转化为玩家，这些对于游戏界的长远发展都没什么益处。根据Ubisoft在去年财报中的统计，PS3和Xbox 360在2011年的游戏销量比PS2和Xbox在2005年卖出的软件多了60%，但装机量的增长并没有这么喜人。换言之，高清主机只是让每一位玩家掏钱购买了更多的游戏，但并没有真正扩大玩家群的数量。微软试图改变主机的营销模式，模仿手机营销，以合约机的形式推出99美元的Xbox 360，用户需要订阅2年的Xbox Live会员费，这种新的思路让主机在价格上有了与其他机顶盒竞争的条件，已经取得一定成功，索尼等其他公司可能会选择跟进。

微软在2005年公布Xbox 360时曾经宣称，高清时代会出现2000万级别销量的作品，游戏的收益可以与票房最高的电影媲美。问题是，电影几乎不存在观赏障碍，观众只要坐在椅子上看就行了，而游戏作为互动娱乐却存在诸多门槛。以“使命召唤”为首的作品打出“表现力就是一切”的旗号，在演出方面竭力向电影靠拢，并降低游戏门槛，扩大用户群，确实取得了2000万级别的销量，代价则是游戏的互动性和耐玩度，时至今日，这种依赖脚本的演出方式已经快走到头了。新主机的显卡和内存容量为游戏树立了新的标准，不需要过分依赖脚本，单纯靠沙盘战场的大规模即时互动，就算是FPS游戏也可以做到RTS级别的气势，《泰坦降临》已经证明这一点，这种思路对游戏的互动性只有增强，没有削弱，火爆的效果能否吸引新的用户，值得期待。

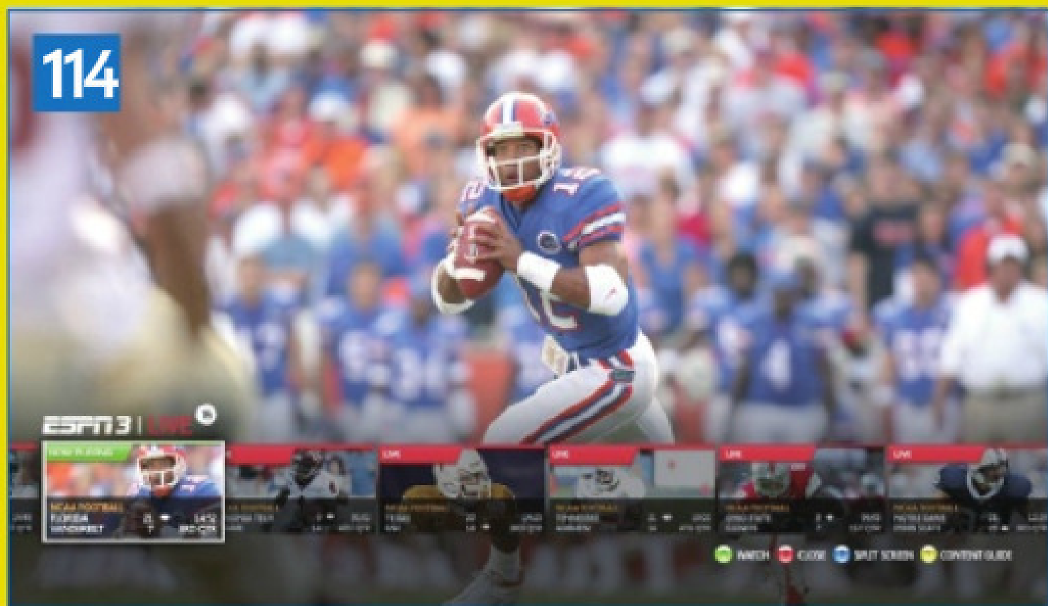
虽然美国制作组开发的大作数不胜数，但美国游戏界的销售额从2009年开始一直在下跌，已经连续衰退了4年，厂商希望今年的两大新主机能够扭转这一颓势。在经济危机的大背景下，欧洲游戏界却逆势上扬，随着欧盟不断推进一体化进程，发行游戏越来越方便，各国也出台了大量利于游戏开发者的优惠政策，扶持本地产业。除了英法德等老牌劲旅，瑞典、芬兰、捷克、波兰、乌克兰等北欧和东欧的制作组在近年也拿出了《心灵杀手》《武装突袭》《地铁2033》等作品，在下一代平台上，我们还可以玩到《巡回执法组》和《猎魔人3》，欧洲的游戏技术值得肯定。与之形成鲜明对比的是落寞的日本，索尼撤回对Cell的投入后，日本彻底失去了对电脑标准的主导权，所有日本IT巨头都处于衰退状态。虽然PS4在Xbox One面前不落下风，但这台主机完全由索尼的美国分部主导，甚至连芯片设计都包给了AMD，与日本总部没什么关系。日本市场已经进入以掌机和手机为主的状态，无法融入高清游戏圈，PS3五年来积累的销量被3DS用两年不到的时间轻松超越就是最好的证明，PS4将日版发售日推迟到2014年，优先保障韩国、东南亚、印度、中东等地区，可见索尼对日本玩家的失望程度。虽然很多日本第三方也在开发PS4游戏，但画面出色的作品并不多，况且高清游戏需要的不止是画面，还有从制作工序、系统玩法到演出方式等多方

面的革新，在日本，能够认识到这一点的开发者实在是太少了。

支撑游戏硬件向前发展的是不断进步的半导体工艺制程，但随着芯片的性能越来越强、集成度越来越高，新工艺的难度也越来越大。从2005年至今，每次新工艺推行的初期都会碰到一些问题，如90纳米是吸湿和孪晶，40纳米是漏电率过高，这些问题最终都得到了解决，但付出的代价也不小。台积电在每次新工艺早期的良品率都很差，40纳米和28纳米显卡发布之初都面临着有价无市的情况，产量低，价格严重虚高，玩家需要等待一年时间才能看到这些产品的数量和价格回归到一个正常的水平线上，AMD和NVIDIA都曾使用过的小核心策略就是为了在这种情况下提高良品率而做出的选择。英特尔每年投入巨额研发资金，每次新工艺的良品率都令人满意，价格稳定，但走到22纳米3D晶体管这一步也碰到了发热量过大的问题，而目前新架构带来的进步已经微乎其微。英特尔将从明年开始对钟摆战略进行调整，移动CPU依然保持一年一代的周期，桌面CPU则延长为两年一代，明年14纳米的Broadwell只有移动版，桌面依然只有Haswell，要等到2015年的Skylake才会更新到14纳米，用面积较小、良品率较高的移动CPU试验新工艺，也算是小核心策略的一种。连坐拥世界最强工艺的英特尔都被迫妥协，可见未来的新工艺之路会有多么难走。

随着工艺越来越先进，集成电路的结构越来越接近原子级别，基于宏观原理工作的硅基晶体管将最终失效。以最乐观的态度估计，在不出现任何意外和延期的情况下，经过4代制程发展，5纳米工艺会在2022年问世，考虑到电子隧道效应，这也是目前公认的制程极限。替代硅的技术有很多，但全部都处于实验室阶段，成本过高，何时才能具备大规模量产的条件，没人知道。如果新技术在10年后依然没有做好接班的准备，随着硅晶片走进死胡同，腾飞40余年的电脑行业将面临空前危机。正因如此，EA等第三方巨头的高层都认为，如果PS4和Xbox One还有继任者，第九世代主机不会再以画面为卖点，转而将重心放在各种新奇的交互手段上，Kinect摄像头和Oculus Rift立体头盔显示器已经展现出新概念的实力，未来的游戏界很可能会加速奔向虚拟现实，屏幕上的图像不论多么精美都只是量变，玩家需要的是质的飞跃。P

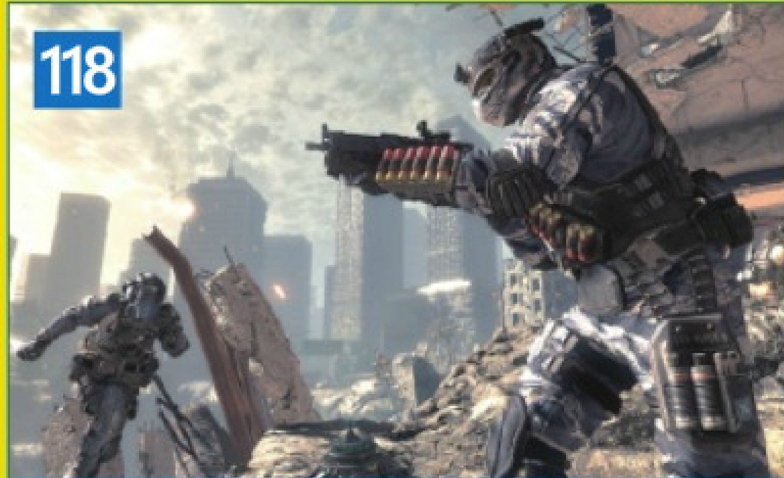
















113.只有缴纳会费的金会员才能在Xbox Live上联机，会员费是Xbox部门的重要盈利手段
114.微软多年来为Xbox Live的网络电视功能下了大力气，但这一切并非国内玩家关心的部分
115.很多PS3用户更关心蓝光影碟，对于游戏兴趣不大，这是PS3的软硬比逊于Xbox 360的原因之一
116.《泰坦降临》使用起源引擎，图像虽不算出色，规模宏大的战场感却足以弥补画面细节的不足
117.作为波兰人的骄傲，CD Projekt RED的RPG巨作《猎魔人3——狂猎》将正面挑战《龙世纪3》
118.今年的《使命召唤——幽灵》画面比前作确实有提升，但卖点依然是脚本演出，缺乏耳目一新的感觉
119.《真三国无双7——猛将传》的PS4版截图，如果笔者不说，各位读者看得出这是PS4游戏么？
120.支持Oculus Rift立体头盔的游戏已经超过百款，其中不乏Epic、Valve、id Software等大厂的作品



40年40款必玩的视频游戏

策划/本刊编辑部　执笔/Nemo

在40年的时间长河里，已经诞生了难以计数的视频游戏，为了给读者一个关于“40”的直观感受，我们选出了40款涵盖各个平台、具有一定代表性的佳作加以介绍，从一个新的侧面去展现游戏业的历史。如果各位对游戏业的某段历史感兴趣，想要亲自体验一下某个年代的特色，可以参照下面列出的游戏进行补习。

当然，每个人心中可能会有不同的游戏列表，我们的选择标准是更倾向于那些具有真正开创意义的作品。我们选出的40款游戏不一定是某一类型的简单创始者，而是那些真正确定某一类型游戏标准、对后代影响深远的作品，就像《超级马里奥兄弟》并不是第一款平台ACT，《街头霸王Ⅱ》也不是第一款FTG。这是因为那些简单意义上的开创者往往是毛糙的存在，历史意义大于实际意义，而那些将一个类型培育至完善形态的作品才影响力更大，也更值得尊敬。本文推荐的游戏包含不少古早期的作品，但它们的形态都相对成熟，代表了当年的最高水准，也是后人竞相模仿的对象，即使以今天的眼光来看也具备出色的可玩性。

那么，我们开始补课吧。


■在"3A大作"已从经典变为工业流水线代名词的今天，《时空幻境》给玩家带来了真正的惊喜

40 时空幻境

■原名：Braid ■开发：Number None ■年份：2008

59美元的全价零售大作画面越发复杂，系统却越来越苍白，耐玩度也越来越低，在这个大作集体复杂的时代，反而是那些15美元的下载游戏提供了更丰富的内容和创意。独立开发者的资源无法与大公司相媲美，正因如此，他们缩减开发规模，将重心放在了游戏设计上。《时空幻境》至今依然是独立游戏界的一颗明珠，它的画面和音效无可挑剔，关卡和系统设计也别出心裁。这是一款没有Game Over概念的游戏，主角拥有让时空随意倒流的能力，但这并不意味着他能解决一切问题，也不意味着游戏的难度很简单，复杂的谜题足以让玩家绞尽脑汁，看似简单的剧情背后则隐含着发人深思的哲理。

39 孤岛危机

■原名：Crysis ■开发：Crytek ■年份：2007

Xbox 360和PS3发售后，因为PC游戏市场不够景气，大部分公司选择了跨平台，不再开发PC独占作品，高清游戏的画面标准也在长达8年的时间里被限制在了一个较低的水平线上，硬件需求也停滞不前。在这个大背景下，《孤岛危机》取得的技术成就显得尤为突出。在游戏发售时，没有任何一款PC能够在最高特效下流畅运行本作，严格意义上讲，这是一款不属于2007年的游戏，它的很多技术细节已经达到PS4级别的标准。比起游戏，本作更像是一款严谨的工程软件，充分体现了德国人一丝不苟的美学。虽然游戏的系统和打击感存在不少问题，但却是《半衰期2》之后技术进步最大的游戏。


■《孤岛危机》不计血本的开发规模令人印象深刻，这是向主机妥协的2、3代所未曾达到的高度


■在推广越肩视角的同时，游戏也为TPS定下新的标准，为《战争机器》等后来者广泛模仿

38 生化危机4

■原名：Biohazard 4 ■开发：CAPCOM ■年份：2005

最初的《生化危机4》构想后来变成了《鬼泣》，但该来的终究还是要来，经历漫长的等待，成品版《生化危机4》最终于2005年发售。虽然游戏的操作模式依然是开坦克，但因为镜头变为越肩视角，操作变得简单易懂，也兼顾了动作与射击元素。《生化危机4》的剧情是系列最简单的一作，厚道的流程使得玩家忘记了剧情的缺点，尽情享受战斗的乐趣，QTE让过场剧情变得更加刺激，也给主角增添了更多的动作，细腻的掉落系统和枪械改造功能则对游戏的节奏和难度调控起到了关键性作用。虽然《生化危机4》不是最恐怖的一代，但它的确算得上是游戏内容最丰富的一代。

37 魔兽世界

■原名：World of Warcraft ■开发：Blizzard Entertainment ■年份：2004

早年的图形网络游戏大都是《暗黑破坏神》的翻版，打怪练级就是全部乐趣，缺乏深厚的剧情体验。SOE的全3D网游《无尽的任务》试图改变这一点，也获得了巨大成功，但这款游戏的细节不够完善，对玩家并不友好。暴雪决定再次出击，《魔兽世界》奠定了网游的新标准，成为公司在未来10年内的重要盈利点。今天的暴雪推出了《星际争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神Ⅲ》，但他们依然在制作《魔兽世界》的新资料片，很多玩家指责暴雪陷入过于依赖《魔兽世界》的境地，因此放慢了其他新作的开发速度，但不论如何，《魔兽世界》的历史地位是任何人都无法否认的。

36 半衰期2

■原名：Half-Life 2 ■开发：Valve Software ■年份：2004

如果各位读者对10年前的E3还有印象，一定会记得《半衰期2》那段超越时代的演示，毫不夸张地说，今年装模作样的PS4和Xbox One给玩家带来的震撼不及它九牛一毛。初代《半衰期》以生动的脚本演出和深厚的剧情自傲，2代在继承前作优点的同时又带来了更广阔的舞台，并带来了强大的物理互动、细腻的人物表情、超群的流体效果和犀利的光影表现。《半衰期2》没有单纯陷入提升画面精度的怪圈，游戏的配置需求较为合理，它凭借强大的物理和仿生学，在虚拟现实方面迈出了一大步，营造了一个空前真实的游戏世界，作为第一款真正意义上的高清游戏，它为之后的所有作品指明了方向，Spike电视台的VGA颁奖礼将其评为“十年来最伟大的游戏”，可谓实至名归。



35 瓦里奥制造

■原名：Made in Wario ■开发：Nintendo ■年份：2003

这款被官方定义为“瞬间ACT”的作品在本质上是一个包含数百款小游戏的合集，每一款小游戏的设计都很简单，只需要玩家按几下按钮，有时甚至只用到一个A键，过程也只有几秒钟，但随着玩家的分数越来越高，游戏的节奏会越来越快，难度也随之激增，所有玩家最终都会败下阵，关键在于不断挑战更高的分数。初代《瓦里奥制造》的操作以十字键和A键为基础，较为传统，续作《大回转》和《摸摸乐》则分别利用了摇摆传感器和触摸屏，给玩家带来新的体验。任天堂至今依然坚守掌机市场，没有进军手游行业，但《瓦里奥制造》这款诞生于10年前的游戏和今天的手游并没有本质区别，短小精悍的小游戏榨取了玩家零碎的空闲时间，在生活节奏越来越快的时代受到了玩家的欢迎。





■经过10年的经营，玩家对于脚本演出已经产生审美疲劳，系列今后要走的路并不平坦



■成为千万级销量甚至2000万级销量的怪物般的品牌就是从3D时代的第一款GTA游戏开始的

34 使命召唤

■原名：Call of Duty ■开发：Infinity Ward ■年份：2003

2002年，名不见经传的2015小组为EA开发了《荣誉勋章——联合突袭》，用战场脚本再现了《拯救大兵瑞恩》那段著名的奥马哈登陆，这次试水引起玩家强烈反响。2015随后投奔动视，改组为Infinity Ward，一年后的《使命召唤》继续将战场脚本发扬光大，用美英俄3条路线还原了无数二战名片的场景，再一次引起轰动。2007年的《使命召唤4》摆脱了陈旧的二战题材，迈入现代战争的门槛，用更精细的脚本控制手法营造更强烈的演出效果，让系列一举成为销量最高的FPS品牌。

33 横行霸道Ⅲ

■原名：Grand Theft Auto Ⅲ ■开发：Rockstar Games ■年份：2001

“横行霸道”品牌诞生于1997年，制作组最初想做的是一款扮演警员追捕罪犯的游戏，但在开发途中，他们想让游戏变得更刺激一些，遂更换了主角和敌人的身份。《吃豆人》是制作组重要的灵感来源，他们将吃豆人变为罪恶的主角，将豆子变为路人，追逐吃豆人的幽灵变为抓捕主角的警员，辅以广阔的地图和为所欲为的自由度，《横行霸道》就这样诞生了。最初的两代作品是2D游戏，虽然风格独特，但并没有引起太大反响，《横行霸道Ⅲ》终于迈入3D世界，成为2001年销量最高的游戏，这并非偶然。沙盘游戏对机能的需求近乎无限，只有3D画面才能让这个系列真正腾飞。



32 鬼泣

■原名：Devil May Cry ■开发：CAPCOM ■年份：2001

《鬼泣》在视角、操作、音效等方面借鉴了《时之笛》的特色，但主角的动作更快、招式更多，敌人也更为凶猛、更为狡诈。《鬼泣》将《生化危机》的远程枪械射击和2D时代清版打斗游戏的近战完美融为一体，武器平衡性令人称赞，迅捷流畅的操作和华丽丰富的招式赋予玩家极高的发挥空间，让游戏的战斗充满了观赏性。作为一款家用机游戏，多种难度、主角的成长系统和丰富的隐藏要素保障了耐玩度，即使玩家通关了最高难度，还有全S级的苛刻挑战在等待着他。《鬼泣》用近乎完美的表现扛起了3D清版ACT的旗帜，带领这一类型在21世纪实现全面复兴。



30 星际争霸

■原名：StarCraft ■开发：Blizzard Entertainment ■年份：1998

在《星际争霸》之前的RTS大都只提供了两个互相敌对但本质上区别不大的阵营，而暴雪则在本作中一口气拿出了3个天差地别的种族，其魄力和创意都令人拜服。《星际争霸》仅靠充实的单人战役就已经值回票价，但本作能够经久不衰靠的是多人对战。虫族在早期的《星际争霸》中占有压倒性优势，2001年的1.08版是最后一个平衡性更改补丁，游戏至此才走向成熟。除了修正Bug，暴雪没有再对《星际争霸》进行更改，但玩家依然在不断挖掘改进新战术。韩国的《星际争霸》职业联赛自1999年开办，一直持续到2012年才被《星际争霸Ⅱ》取代。



■主流玩家群最终选择了更偏重娱乐的《使命召唤》，但今天的各类巷战FPS依然带有CS的影子

31 反恐精英

■原名：Counter-Strike ■开发：Valve Software ■年份：1999

90年代的FPS大体可分为两类，以《雷神之锤》和《虚幻》为首的科幻系，和《三角洲部队》代表的真实系。前者武器夸张、战斗节奏极快，后者写实而专业、地图相当宽广，不论是哪一种，上手难度都不低，广大玩家需要的是一款通俗易懂、拿得起放得下、人人都能打上两盘的巷战FPS，而非各种精英化的阳春白雪。谁能缔造出一款这样的作品，谁就能统治FPS市场。出人意料的是，夺得这项桂冠的《反恐精英》只是一款出自两位大学生之手的MOD作品，却获得了比其本体《半衰期》更高的知名度，也让Valve的人气超越了id。与《星际争霸》类似，CS也走上了竞技化的发展路线。



■《部落》的载具和空战并无错，只是高难度害了它，如今的《泰坦降临》渴望成为其精神续作

29 星际围攻部落

■原名：Starsiege Tribes ■开发：Dynamix ■年份：1998

Dynamix并非FPS专业户，这家公司擅长的是各类战机模拟飞行游戏，正因如此，他们开创的“部落”系列才成为了第一款融合载具元素的FPS。《部落》的画面素质逊于《雷神之锤》和《虚幻》，但极为广阔的交战空间是后两者无法比拟的优势。《部落》是史上节奏最快、难度最高的FPS，这样的特色注定了游戏无法大红大紫，但其思想却被后来者广泛借鉴。

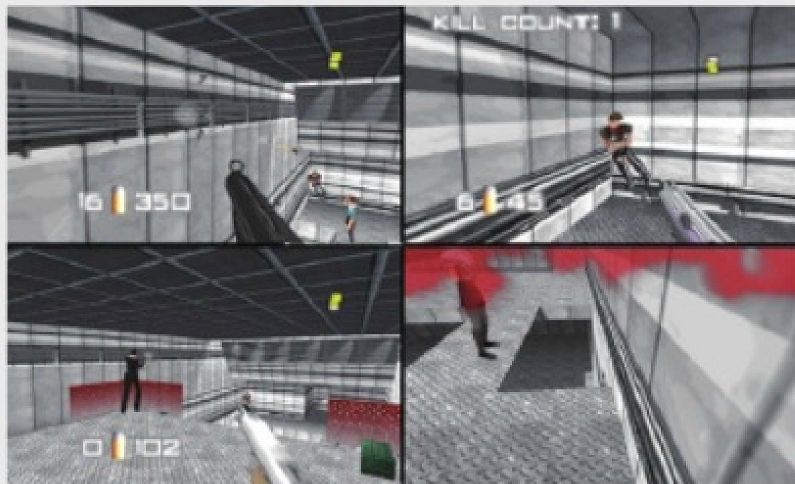
27 潜龙谍影

■原名：Metal Gear Solid ■开发：KONAMI ■年份：1998

当人们对《生化危机》的固定背景和僵硬操作心生厌倦时，《潜龙谍影》打开了另一扇大门。游戏的所有场景都是即时演算的，限于机能，背景的精细程度自然无法与《生化危机》相提并论，角色的面部都是模糊不清的马赛克，但更加灵活多变的视角弥补了画面精度的不足，可谓粗糙但凌厉，震撼程度超越了精细但死板的预渲染CG。超强的带入感是《潜龙谍影》的最大优势，丰富的细节让玩家时刻感受到亦幻亦真的冲击力，剧情虽然掺杂了超能力等虚构元素，但故事背景却较为现实。与《辐射》类似，本作反映的是核战、基因工程等现实的矛盾，而非幻想的冲突，这在日本游戏中是相当罕见的。



■ 由于试图在故事之外表达对现实的关怀，本作在游戏之外的主流文化圈子里也赢得了尊敬



■《黄金眼》的影响力不仅局限于主机，它改变了FPS在所有平台的发展方向

26 007黄金眼

■原名：GoldenEye 007 ■开发：Rare ■年份：1997

在《光环》之前，N64的《黄金眼》就已经为主机FPS奠定了基础，800万的销量也创下了FPS历史的纪录，这个纪录直到7年后才被《光环2》打破。《黄金眼》通过手柄震动和扳机键较长的键程提供了出色的手感，辅助瞄准系统也弥补了摇杆移动精度不足的问题。在缺乏网络的情况下，游戏提供了最多4人的分屏功能，满足了玩家的对战需求。本作还是第一款有明确剧情和任务的FPS，场景不再是虚幻的飞船或魔窟，过关目标也并非全灭敌人，玩家需要像电影中的007那样，充分利用各种高科技设备完成任务，丰富的隐藏要素让人一玩再玩，每次攻关都能发现新的秘密。

25 辐射

■原名：Fallout ■开发：Interplay ■年份：1997

Interplay这家老牌企业在上个世纪取得的辉煌是任何人都无法忽视的。除了为BioWare发行《博德之门》外，Interplay自己和随后的黑岛工作室也开发了“辐射”系列以及《异域镇魂曲》《冰风谷》等传世杰作。因为语言问题，国内玩家更熟悉有官方中文版的《辐射2》，但1代同样是一款不容错过的经典。虽然较高的难度和回合制模式让很多人望而却步，不过只要能熟悉游戏的规则，融入到那个废土世界，丰富的内容足以让玩家大呼过瘾。2D时代的《辐射》就已经拥有极高的自由度，人物成长方向极为丰富，每一个任务都提供了多种截然不同的解决方案，让各类角色都能游刃有余。



■《辐射》的自由度是今天很多3D沙盘游戏都无法比肩的，将来或许也只有黑岛的遗老们可以

28 塞尔达传说时之笛

■原名：The Legend of Zelda: Ocarina of Time ■开发：Nintendo ■年份：1998

直到今天，在媒体评分汇总网站Metacritic上，《时之笛》依然是总分最高的游戏，没有之一。作为N64最重要的两款游戏，《超级马里奥64》通过摇杆的客观式操作解决了粗略的面移动问题，《时之笛》则结合了更精确的点线式走位和攻击，系统完成度更高。锁定是游戏最重要的功能，让敌人始终保持在画面中心的位置，并允许玩家通过不同的方向结合攻击键精确发出招式。人性化的操作处理也是游戏的亮点，随情况变化的动态音乐更是神来之笔。《时之笛》对此后的3D游戏影响极为深远，任天堂2011年在3DS上复刻了这款对系列而言意义重大的作品。

24 口袋妖怪

■原名： Pokemon **■开发：** Game Freak **■年份：** 1996

Game Boy首发7年后，玩家对于黑白屏幕心生厌倦，销量不断下滑，任天堂的子公司Game Freak拿出了《口袋妖怪》，终于遏制住GB的颓势，使其再次进入上升期。游戏充分利用了掌机的通讯功能，鼓励玩家交换宠物、展开对战，任天堂通过丰富的宠物属性和招式抓住了玩家的心。“口袋妖怪”的累积销量比“马里奥”要少2亿套，但任天堂靠前者获得的利润却不比后者少，靠得是丰富的周边产品。初代游戏便拥有151只宠物，这个数字在今天已增长到700个以上，制作组不可能让每一只宠物都大红大紫，但抱团出击的潜力无疑是巨大的。

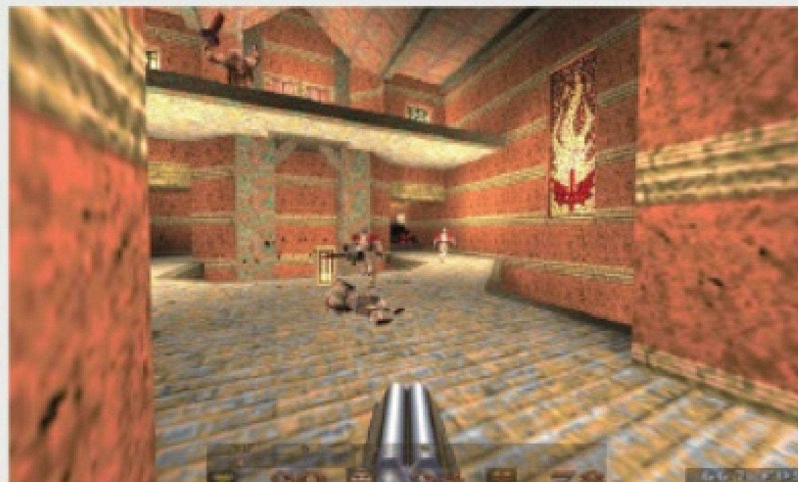


■游戏的一切元素几乎都是为战斗服务，但这也不过反映了游戏的一个方面

23 暗黑破坏神

■原名： Diablo **■开发：** Blizzard Entertainment **■年份：** 1996

很多骨灰级RPG玩家对于《暗黑破坏神》并没有多少好感，但它向来不以剧情为傲，脱离了传统RPG的原教旨主义，强调战斗多过剧情，系统高度精炼，战斗技能丰富，快捷键分配合理，这些设计都是为了快节奏高强度的战斗而生，在这方面很少有作品能够超越。玩家心态的浮躁并不能完全怪罪到“暗黑”头上，暴雪只是提供了一个迎合玩家心态的游戏而已。



■“使命召唤”直到今天的引擎都是基于《雷神之锤3》改进而来，其影响力极为深远

22 雷神之锤

■原名： Quake **■开发：** id Software **■年份：** 1996

《德军总部3D》和《毁灭战士》不算真正意义上的3D游戏，卡马克也绝不满足于通过2D图像模拟3D效果。1996年的《雷神之锤》让id Software正式迈入3D大门，也推动了3D显卡的发展。《雷神之锤》摆脱了局域网的束缚，提供了官方的互联网对战功能，出色的对抗性也令玩家为之痴迷。3D技术的引入让游戏具备了真正的高度差概念，带来了跳跃动作，配合鼠标控制的自由视角和武器开火，玩家可以搭配出兔子跳、转向跳、榴弹跳、火箭跳等高手对战必备的绝学技巧。《雷神之锤》在引擎历史上也是一个不可忽视的名字，《半衰期》的GoldSrc和Source正是初代《雷神之锤》的改进版。



作为PS第一款销量突破百万的游戏，《生化危机》标志着CD时代的电影化游戏逐渐走向成熟

20 生化危机

原名：Biohazard 开发：CAPCOM 年份：1996

90年代初期，随着CD周边的普及，类似《龙穴》的全动态视频游戏经历了短暂的死灰复燃，随后便再度沉寂。缺乏互动性是该类型作品的硬伤。《生化危机》采用巧妙的折衷办法，背景为预渲染的精美贴图，只有人物和活动的道具是3D即时渲染的，提升了画面又保障了互动性，这是之前画面简陋的《鬼屋魔影》和只有视频的《D之食卓》没能兼顾到的地方。



《超级银河战士》的流程设计和操作感无可挑剔，在新的"蝙蝠侠"系列里也能看到它的影子

19 超级银河战士

原名：Super Metroid 开发：Nintendo 年份：1994

从1986年的《银河战士》开始，任天堂就在研究如何将丰富的探索、收集和剧情要素融入到一款动作射击游戏中，《超级银河战士》终于修成正果。主角在初期的能力较弱，只有获得了更多能力，才能探索更大的区域，冷峻的画面和阴沉的音乐很好地衬托了在太空一个人与外星怪物战斗的孤寂主题，这也是任天堂少有的成人化品牌。



Looking Glass已于2000年破产倒闭，但它的灵魂已经被4个支系后代所继承，流传了下去

18 系统震荡

原名：System Shock 开发：Looking Glass Studios 年份：1994

"FPS不需要剧情"，这是卡马克在推广初代《毁灭战士》时的发言，但不信邪的Looking Glass站了出来，推出《系统震荡》这款文字量庞大、充满解谜要素、将FPS与RPG充分结合的作品，但没能获得满意的销量。曾开发过《系统震荡》的人们以其为基础，衍生出《神偷》《杀出重围》《生化震撼》《声名狼藉》等继承其精神的新品，终于获得商业成功。



21 超级马里奥64

原名：Super Mario 64 开发：Nintendo 年份：1996

《生化危机》使用的2D背景加3D人物方案成为了PS时代最常见的作法，N64拥有比PS更强大的CPU和显卡，任天堂选择的3D化路线也更为激进。N64的手柄将摇杆设为标配，《超级马里奥64》充分利用了这一点，给玩家提供了360度的灵活操作空间，指哪走哪的客观式操作简单易懂。视角是3D游戏多年来的顽疾，《超级马里奥64》在这方面也交出了一个让人满意的答卷，默认给出的视角在大部分情况下都值得信赖，不满意的玩家还可以手动调整镜头。正如FC的《超级马里奥兄弟》奠定了2D游戏标准，N64的《超级马里奥64》成为了3D游戏广泛借鉴的范本。



卡马克凭借《毁灭战士》的广告效应还开创了卖引擎比卖游戏更赚钱的先河

17 毁灭战士

原名：Doom 开发：id Software 年份：1993

约翰·卡马克在1992年的《德军总部3D》中通过拉伸2D图像营造出简单的3D效果，让玩家初步体会到FPS的魅力，但简陋的背景、单调的迷宫和刻板的操作为人诟病，在一年后推出的《毁灭战士》中，卡马克解决了这些问题，终成大器。在这款20年前的游戏身上，我们依然可以看到很多游戏业沿用至今的规则，通过网络发布共享版的策略与今天厂商推送试玩版的活动十分类似，通过网络进行联机对战也是《毁灭战士》开的先河，无穷无尽的MOD大大延长了游戏的生命力，也鼓励很多MOD作者进入游戏界，id Software却无需为这些新的内容付出成本，可谓一举两得。



■卡丁车乱斗如今已成为RAC的重要分支类型，“马里奥赛车”也是任天堂最畅销的系列之一



■RTS也是一个适合PC而非主机的类型，它是90年代PC游戏极盛时期的一个缩影

16 超级马里奥赛车

■原名：Super Mario Kart ■开发：Nintendo ■年份：1992

SFC可通过拉伸2D图像模拟3D效果是其机能的一大优势，很多开发者都想到了利用该功能制作RAC的点子，其中最受欢迎的莫过于《超级马里奥赛车》，这并不是一款严肃的游戏，但它的销量将其他RAC远远甩在后面。游戏并非挂着羊头卖狗肉，赛道设计充分体现了“马里奥”系列的特色，陷阱、道具和敌人无数，扎实的驾驶技术不一定能保证胜利，比赛充满了令人爆笑的戏剧化逆转，随机性很高。这是一款追求娱乐性多过严谨性的游戏，但与《街头霸王Ⅱ》一样充满了对抗的乐趣，分屏对战使其大受欢迎。游戏甚至还提供了一个没有起点和终点、完全抛开竞速的纯战斗模式。

15 沙丘Ⅱ

■原名：Dune Ⅱ ■开发：Westwood ■年份：1992

《沙丘Ⅱ》并不是严格意义上的第一款RTS，但在此之前做过尝试的先辈们没有一个取得足以与《沙丘Ⅱ》相提并论的成功。我们常说，采集、建造、战斗是RTS必备的基本要素，但并非这一类型的最大特色，很多回合制游戏也具备这3个环节，RTS与它们最大的区别在于即时的单位操作和反馈，可以给玩家更直观、更细腻、更爽快的发挥空间，这种快感和活力是回合制游戏所不能及的。在《沙丘Ⅱ》身上小试牛刀后，Westwood通过之后的《命令与征服》将游戏的理念继续发扬光大，而暴雪的初代《魔兽争霸》不过是一个《沙丘Ⅱ》的中世纪模仿品，直到续作才体现出自身的特色。

14 索尼克

■原名：Sonic the Hedgehog ■开发：SEGA ■年份：1991

世嘉的16位主机MD在初期缺乏强力游戏，但其画面明显强过8位的FC，靠闪电战赢得了一部分市场。然而，任天堂此后也拿出了自己的16位主机SFC，世嘉需要寻找新的策略。SFC虽然发色数和特效都比MD丰富，过低的CPU频率却成为其软肋，世嘉抓住这一点大做宣传，《索尼克》就是这一策略的最好体现。强大的速度感是游戏的最大特色，玩家只需要用到十字键和一个A键就足以灵活控制角色，游戏的操作简单，关卡却不简单，丰富的机关和地形充满了变化。同为平台ACT，《索尼克》的速度感远胜《马里奥》，这也是世嘉硬派精神的体现。在世嘉转型第三方后“索尼克”也走了不少弯路，但直到今天，在平台ACT领域里，蓝色刺猬依然是唯一可以与大胡子水管工相提并论的品牌。





13 街头霸王Ⅱ

■原名：Street Fighter Ⅱ ■开发：CAPCOM ■年份：1991

严格意义上讲，《街头霸王Ⅱ》算不上第一款FTG，毕竟CAPCOM之前还有个初代，追溯更古老的时代，我们还可以看到《空手道》《功夫》等先驱，但这些作品都不够成熟，FTG的完整概念的确由《街头霸王Ⅱ》所铸就。从概念上讲，我们完全可以将《街头霸王Ⅱ》视为90年代的《乓》，二者都具备良好的对抗性，并凭借这一优点横扫街机厅。在短短的3年时间内，CAPCOM推出了5个不同版本的《街头霸王Ⅱ》，再好的杰作也经不起如此频繁的翻炒，SNK抓住玩家对《街头霸王Ⅱ》逐渐厌倦的情绪，大力推广自己的FTG新作，迫使CAPCOM推出新的《街头霸王ZERO》和《街头霸王Ⅲ》与之抗衡，二者的龙争虎斗构成了90年代街机一道亮丽的风景线。



■合作与对抗是街机游戏的重要元素，CAPCOM这两手玩得都很棒，自然成为了街机霸主

12 快打旋风

■原名：Final Fight ■开发：CAPCOM
■年份：1989

清版打斗过关这一类型由Technos的《热血硬派》和《双截龙》创立，但不久之后，在ACT领域难逢敌手的CAPCOM凭借《快打旋风》杀入，让Technos迅速失宠。作为16位基板CPS1早期的代表作，《快打旋风》巨大的人物比例、细腻的手感和出色的音乐都充分彰显了基板的实力。安田朗设计的主角形象突出，个性鲜明，为他奠定了日后CAPCOM街机主力画师的地位。《快打旋风》并非孤立的音节，紧随其后的是一片华丽的乐章，《名将》《圆桌武士》《吞食天地Ⅱ》《凯迪拉克与恐龙》《惩罚者》等作品都成为了玩家的至爱，它们与“街霸2”等FTG共同占领了90年代前中期的街机市场。



10 忍者龙剑传

■原名：Ninja Gaiden ■开发：TECMO ■年份：1988

FC版《忍者龙剑传》是“TECMO剧场”系列的第一部作品，该系列的特点就是用大量精美的过场画面和台词给游戏营造出电影般的体验。虽然今天的玩家对此早已司空见惯，但在25年前，能够在FC上实现这一理念的作品并不多，而《忍者龙剑传》仅靠短短的片头动画就充分吊起了玩家的胃口，游戏充斥着精彩的剧情，对电影语言的熟练运用是同期的作品不能及的。其“好看”不仅包括华丽的过场剧情，还包括主角高速而潇洒的动作。游戏的难度极高，但熟练掌握后，冲关时那种行云流水的过程极具观赏性，将FC上的ACT的观赏性提升到一个空前的高度。


■90年代，此类带有模拟经营要素的策略游戏大行其道，成为了PC游戏不可或缺的一部分

11 模拟城市

■原名：SimCity ■开发：Maxis ■年份：1989

争强斗狠是几乎所有游戏从业者的普遍特点，若想跳出这个思维定势，需要一位与众不同的开发者。威尔·莱特这个性格内向的人本想随大流制作一款战机模拟飞行游戏，他本人在设计过程中，发现架设机场、公路等场景比玩游戏本身更有趣，以此为灵感，《模拟城市》诞生了。虽然在主机上也能玩到本作，但PC版拥有更好的画面、存档容量和更方便的操作。



9 洛克人

■原名：Rockman ■开发：CAPCOM
■年份：1987

CAPCOM虽被誉为“动作天尊”，但这家公司在创业早期的作品并不算十全十美。《魔界村》的手感僵硬，武器平衡性差，全靠还算丰富的关卡和敌人设计才引起了一阵热潮，真正奠定CAPCOM在ACT领域王者地位的游戏是《洛克人》。游戏一改《魔界村》的弊病，跳跃手感极佳，多种武器也相当实用。《超级马里奥兄弟》虽然有跳关的设定，但玩家在开始游戏时依然要按固定顺序来，《洛克人》则允许主角在6个初期关卡中任意选择，击败一位Boss便可获得他的武器，用来克制另一位Boss，合理安排流程可让游戏难度大减，丰富的隐藏要素也令玩家满意。《洛克人》凭借更丰富的隐藏要素和更高的自由度为家用机ACT树立了新标准。

8 超级马里奥兄弟

■原名： Super Mario Bros. **■开发：** Nintendo **■年份：** 1985

任天堂对平台ACT的贡献是其他公司难以望其项背的，1981年的《大金刚》以“跳”为系统核心，创造了马里奥和大金刚，1983年的《马里奥兄弟》则在“跳”的基础上加入了“顶”，引入了马里奥的弟弟路易。这两款游戏充分展现了固定版面平台ACT的魅力，《超级马里奥兄弟》则将平台ACT引入卷轴时代，使其具备了接近无限的可能性和扩展性。它并不是第一款卷轴ACT，但它所指定的标准为日后无数ACT所遵循，很多标准甚至超出ACT范畴。相较同类作品，本作在主机上为玩家提供了更长的流程和更丰富的细节，让你一遍遍拿起手柄挖掘游戏隐藏的秘密。





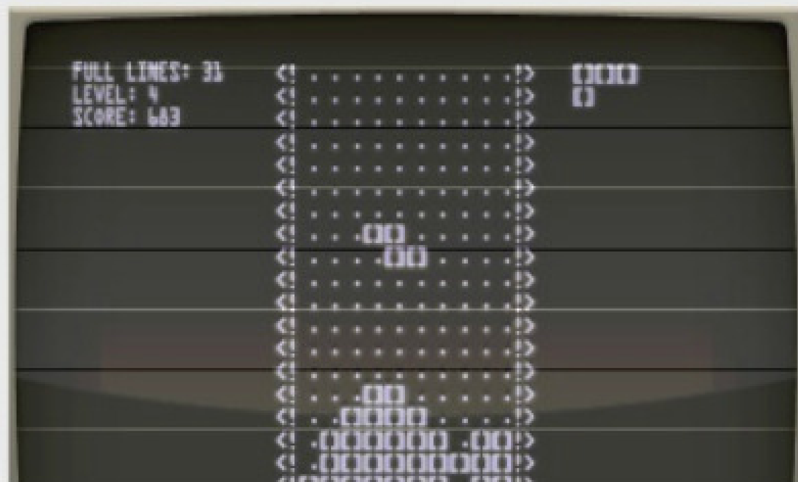


■《龙穴》发明的QTE终于被发扬光大，甚至还出现了《暴雨》和《超凡双生》这种QTE新作

6 龙穴

■原名： Dragon's Lair **■开发：** RDI
■年份： 1983

《龙穴》是第一款使用QTE（快速反应事件）系统的游戏，准确地说，这也是一款只有QTE操作的游戏。制作组挖来了不少迪士尼的老将，70名员工花了4年时间才制作完半个小时的精美动画，实际游戏过程在本质上就是以不同的顺序将这些动画穿插起来。1983年的街机版《龙穴》以LD为载体，这是一种比CD更古老、更昂贵、体积更大的光盘，框体售价极高。



■即使在掌机逐渐衰落的今天，很多手机和平板用户在旅途中也会用《俄罗斯方块》打发时间

7 俄罗斯方块

■原名： Tetris **■开发：** DCC
■年份： 1984

它最初的平台是Electronika 60，这是一款苏联产的电脑，图像性能比雅达利2600还弱，但已满足游戏的需求。苏联并非世界游戏产业的中心，相关部门对软件出口协议不了解，让《俄罗斯方块》的授权成了一笔糊涂账，演变为游戏史上规模最大的一场官司战。最终任天堂在法庭上获胜，封杀了雅达利的版本。《俄罗斯方块》在FC上销量很不错，但更受欢迎的是GB的掌机版。世嘉的GameGear和NEC的PC-E GT拥有华丽的彩色画面，然而这两台掌机都玩不到《俄罗斯方块》。GB简单的机能与黑白的屏幕和《俄罗斯方块》可谓绝配，这款游戏成为了早年任天堂称霸掌机的重要功臣。

5 吃豆人

原名： Pac-Man **开发：** NAMCO
年份： 1980

受漫画文化的影响，早年的日本游戏在角色设定方面很有一套，设计者可以接受机能低下的限制，用简单的图形勾勒出生动的形象，并使其获得巨大的商业价值。《太空侵略者》的敌人并非传统概念中的丑陋异形，而是卡通化的水生动物形象，这样TAITO才能靠侵略者的可爱形象盈利。在这方面最成功的同期作品莫过于《吃豆人》，主角的身体如同张着大嘴的黄豆，又像一张缺了一角的比萨饼，后者正是岩谷彻创造这一角色的灵感来源。除了大受欢迎的游戏之外，NAMCO靠无数周边产品大发横财，虽然《吃豆人》是一款没有暴力元素的游戏，但它的灵感却启发了无数后来者，《潜龙谍影》和《横行霸道》的制作者都曾表示，《吃豆人》是他们构思游戏时的重要创意来源。




帮助KONAMI在STG领域称王称霸的第一部作品便是《大进击》，它是一系列辉煌的起点

4 大进击

原名： Scramble **开发：** KONAMI
年份： 1981

《太空侵略者》之后，市面上充斥着同类作品，其中最出色的是《小蜜蜂》和《大蜜蜂》，但真正的教科书级作品是《大进击》，游戏的卷轴固定为从左至右，随时间强制推进，玩家在攻击敌人的同时必须随时留意地形起伏，否则很容易坠毁。KONAMI在STG方面的造诣令人叹为观止，《宇宙巡航机》《沙罗曼蛇》《魂斗罗》《赤色要塞》都成为了永远的经典。

3 太空侵略者

原名： Space Invaders **开发：** TAITO
年份： 1978

《太空侵略者》不是日本的第一款原创游戏，但却是第一款具备世界级影响力的日本游戏。玩家操纵一座移动炮台在掩体的间隙中移动，对太空侵略者发起反击。敌人的移动整齐有序，缓慢但无情，即使玩家击退了一波进攻，也要面临下一波敌人，每次被击退后，卷土重来的敌人速度更快，攻击更猛。最厉害的玩家最终也要在侵略者面前俯首称臣，谁都无法逃脱Game Over的结局，关键在于用一颗硬币榨取更长的游戏时间和更高的分数。本作为街机注入了一针强心剂，雅达利2600等家用机移植版也获得了可观的销量，它让STG成为了炙手可热的类型，占据主流游戏市场长达15年之久。

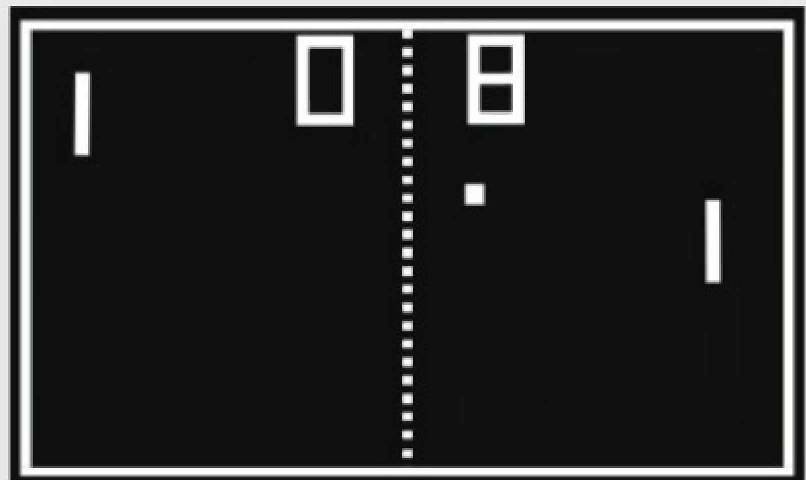


今天在许多3D游戏的生存持久战模式中，我们依然可以看到《太空侵略者》的影子

2 乓

原名： Pong **开发：** Atari
年份： 1972

麻省理工的天才把《空间大战》当成单纯的消遣品，并不指望靠它获利，诺兰·巴什内尔则不这么想，他推出了《空间大战》的街机山寨版《电脑空间》，反响平平。经过此事，巴什内尔明白，他必须拿出一款操作简单直观，连酒吧的醉鬼都能在10秒钟内摸清玩法的游戏，于是便有了《乓》。在70年代早期，《乓》就是电子游戏的代名词。巴什内尔凭借《乓》的成功让雅达利从一家公司成长为一个帝国，但比起市场上各类山寨品的销售额，《乓》给雅达利贡献的利润不过是九牛一毛。雅达利为《乓》推出了多款后续作品，最著名的一部当属《打砖块》，其开发者正是苹果的联合创始人沃兹涅克。



《乓》的后来者《打砖块》的成功让史蒂夫乔布斯捞到第一桶金，为其创立苹果公司埋下伏笔


史蒂夫罗素公开了本作源代码，导致本作衍生出无数各具特色的修改版，成为MOD文化的先驱

1 空间大战

原名： Spacewar **开发：** Steve Russell **年份：** 1962

即使我们将《乓》当做商业化的电子游戏的开山之作，也不能忘记它更早的鼻祖。20世纪60年代的PDP-1电脑性能极为贫弱，以史蒂夫·罗素（Steve Russell）为首的黑客团体制作了PDP-1的第一款游戏《空间大战》，游戏被设定为太空背景的STG并非巧合，而是必然。PDP-1的性能无法处理更复杂的场景，但对用黑色背景的下几个白点模拟星空已经足够。作为一款双人游戏，《空间大战》要求两位玩家通过转向、前进、开火等操作飞船，击败另一位对手。场景的中心有一个散发强大引力的黑洞，熟练的玩家可以利用黑洞的引力为飞船加速，惯性和引力场的设定让游戏更加复杂，增加了上手难度。

本月头条

《神武》"招财进宝"新内容开启


全新飞行坐骑

由多益网络自主研发的创新回合制游戏《神武》推出新内容"招财进宝"，不仅有众多的赚钱新玩法，还有新坐骑、新宠物登场，更有挑战巨型Boss的新玩法推出。模拟经营玩法"工商业系统"，玩家有生产类型、加工类型、贸易类型三种企业可以选择，可以自己做企业也能进入别人企业打工。新玩法"古玩任务"，玩家根据收藏家提供的线索去挖掘宝藏，进行陵墓探险，可以发掘古玩获得收入。新宠物"大胖熊"亮相，新出飞行坐骑"星尘""鳐灵""浮云"各有千秋。

头条看点：不断在游戏中推出新内容，既是运营方努力进取的明证，也是玩家享受高质量游戏的保证。

■《梦想世界》全新玩法"快意江湖"独特创新受好评

《梦想世界》全新玩法"快意江湖"开启后，凭借着全新的美术资源、提升战斗的更新以及新颖的策略玩法，广受玩家好评。"快意江湖"全新副本"魔影侠踪"，独特创新，随机角色的玩法、策略多变的战斗、行侠仗义的剧情，给玩家们带来了耳目一新的感觉。全新的剧情任务"奇迹的方舟"也同样精彩。剧情方面，"七龙珠"式的故事，收集宝物召唤圣物；战斗方面，策略挑战各位身怀绝技的Boss；最后，从剧情任务中还能延伸到《梦想世界》中类似"魔神降临""十二星宫"等热门活动，带给玩家海量的游戏乐趣。快意恩仇，纵横江湖，体验与众不同的武侠！



快意江湖

■《梦想帝王》风云再起，策略战争激情无限



梦想帝王

战争策略网游《梦想帝王》曾经获得了"风云榜年度最佳网页游戏"的奖项。游戏拥有海量的策略元素，崇尚谋略致胜的战争系统让玩家领略策略战争游戏的无穷魅力！《梦想帝王》中战争的策略性首先体现在兵种的相互克制，游戏中有六大系列共计46类兵种可供玩家自由搭配，各类兵种的相互克制衍生出无穷的战术组合。玩家之间通过侦查、揣测等手段互探底细，然后针对性地排兵布阵，斗智斗勇，激情无限。除此之外游戏中独具特色的士兵装备和士兵技能系统、武将技能和武将兵科属性的设置使得战争的策略性进一步升级！风云再起，善谋者得天下！《梦想帝王》激情无限的策略战争玩法等你来体验！

多益活动

有奖问答

《神武》是多益网络自主研发的回合制网络游戏，该游戏大体以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统，把玩家带入那个如诗如画的西游世界。如今，《神武》在回合制的基础上，又融合了塔防、DotA、攻城、战棋等多类型玩法，希望玩家能体验不一样的回合制游戏！

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式：请将以上两图中的5处不同的地方写于回函卡上，或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年11月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年9月中旬刊有奖问答中奖名单

甘肃 薛亮
河南 王矢
山西 李锦

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》结婚系统详解

■广东 李刚

一个人行走江湖是不是有些孤单呢？快寻觅一位心上人一起闯荡天涯吧！在《梦想世界》中遇到相互爱慕、互相倾心的异性朋友，当满足一定条件之后，就可以到红娘那里共结连理，谱写浪漫之旅。

结婚的条件

想要结婚必须满足一定的条件，下面就来说说分别都有哪些。

首先，必须是一对未婚的异性玩家，而且等级达到30级。同时他们必须是处于同一个国家。

其次，双方友好度需要达到500。相识、相知总是要有个过程的。在相识到相知的过程中，你可以通过送花获得一定的友好度。在杂货店里购买“鲜花种子”，种植之后就可以收获到仙人掌、百合花、玫瑰。其中仙人掌可以送给同性或异性，增加友好度；百合花只能送给异性，增加友好度；玫瑰只能送给异性，增加友好度99点。当然，如果你想追求浪漫的话，也可以去野外采野花送给你心爱的人。即将步入婚姻殿堂的恋人总希望拥有属于自己的温馨小屋。在《梦想世界》中，想要结婚的话，男方必须要拥有一套住房，如果没有的话，可以通过明月城的车夫花费一定的费用来获得。女方如果拥有住房的话，在结婚前必须迁出，结婚后就可以住到男方的房子里了。当然，结个婚肯定没有那么容易啦。《梦想世界》中结婚的基本费用是30万。看清哦，是基本费用。其他的比如订婚、花轿娶亲，费用是另外计算的。

最后，也是最重要的，婚姻不是儿戏。肯定不允许今天结婚、明天离婚的事情出现的。《梦想世界》中对于结过婚的玩家有特别的限制——那就是本次结婚距离上次结婚的时间间隔至少为30天。

结婚的流程

1.订婚

如果想让婚礼准备得更加充分和隆重，可以花费300万游戏币先订婚，选个良辰吉日（5天内）再举办正式的婚礼。订婚后各国频道与报纸都会报道你们结婚的喜讯，同时，游戏系统也会自动发送消息给你们的好友，提前告知你们结婚的日期，让他们到时来参加婚礼。由于是先订婚后结婚，所以在婚礼结束后，你们还将持续3天穿着华丽的婚礼服装。

2.花轿娶亲

花轿娶亲是最为热闹的环节了。在这里，你可以体验传统中式花轿娶亲的婚礼仪式，将让你永远铭记这最幸福的时刻。

3.新人拜堂

结婚的一对新人会穿上红色喜庆的婚服，在红娘的主持下开始拜堂，并向前来祝贺的宾客致礼，随着红娘的一声“夫妻对拜”，一对新人就此永结秦晋之好。拜堂后系统会赋予新人特殊的夫妻称谓，如“某某的娘子”“某某的夫君”，以此作为双方夫妻关系的标志。

夫妻福利

夫妻完婚之后，会有相应的特殊福利。随着标志性的夫妻对拜，幸福小两口在前来祝福的朋友的见证下结为夫妻后，就能拥有象征爱情的特定称谓。如果想更换其他的夫妻称谓，可以夫妻两人组队到明月城的“红娘”处更换一些比较特别的夫妻称谓。除此之外，夫妻如果组队战斗的话，可以使用“相濡以沫”“生死与共”两个技能。这两个技能分别可以用来给另一半加血和复活。

《梦想世界》各种独具特色的玩法，给玩家创造出一个现代和古典交融的奇妙世界，让玩家一展所长，实现心中之梦。


亲自种花


订婚上报纸


花轿娶亲


拜堂成亲


夫妻称谓

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》五大理财原则

■广东 yokillo

《神武》"招财进宝"全新内容给玩家带来了新的致富之路，全新"古玩任务""工商业系统"等玩法让玩家小投入就能够获得不俗的回报，要是玩家再勤劳一点，当个小土豪是没有问题的。

原则一、隐性收益原则

游戏中的隐性收益，一般玩家很难察觉到，或者就算有一定程度察觉到了，却很难注意到该收益的实际效果。

举个例子，大家都知道《神武》中反制宠的威力不容小觑，往往想到的就是用高级偷袭来克制，先不说价格，低级偷袭真的那么不堪么？似乎不是，因为大家通常的认识都是高级偷袭克制反制宠，所以大家就这么打书。在实际战斗中，如果己方宠物没有偷袭技能，一旦触发高级反击，会怎样呢？1.己方宠物出手攻击对方宠物，触发反击，对方出手一次，增加输出，我方攻击受创；2.触发反制，敌方宠物再次出手，己方宠物受到重创；3.对方宠物两次吸血，极大程度地恢复了生命，而我方宠物无法及时恢复生命；4.回合末，己方宠物由于贫血，被敌方法师群秒带走，我方被迫拉宠，而敌方宠物存活。

反过来看，只要己方宠物有了低级偷袭，则以上4点负面作用全部消除。实际上，第一点和第二点我们可能想到，但第三点第四点却很难想到，这就是"隐性收益"。

隐性收益原则不仅仅只是应用于宠物打书，还能应用于游戏中其他地方。比如需要坐骑技能配合宠物，那么普通坐骑就可以了而不用高价购买飞行坐骑，可以用节省下来的钱去培养一只跟坐骑技能搭配的宠物；需要打装备下副本，那么属性够就行了而不用刻意刷特技，可以节约资金去提高修炼等级，还能一劳永逸。游戏中理财，先要明确目标，再做投资，达到目的就行而不用过多在意面子。

原则二、边际效益递减原则

边际效益是经济学中的一个概念，它大体可以这样理解，即一个市场中的经济实体为追求最大的利润，多次进行扩大生产，每一次投资所产生的效益都会与上一次投资产生的效益之间要有一个差，这个差就是边际效益。简单来说，在实际游戏中，玩家对某项事物的投入越来越多，但是带来的效益却越来越少。

就拿《神武》玩家们最喜欢的宠物打书问题来讲，这个原则完全可以起到指引作用。比如说给宠物打高级强力，100级的宠物可以因此而增加80点攻击，而打低级强力则是增加60点，中间只相差20点伤害，这20点伤害不仅无法决定一场战斗的胜利，而且未必能影响到破防，一件好点的宠物项圈就能弥补回来，但是两类宠物兽诀的价格却是相差好几万神武币。更令人奇怪的是，很多玩家一见到低级强力就失望至极，而见到高级强力就乐此不疲，为了区区20点伤害，多花几万神武币，还冒着反复顶书的巨大压力和痛苦，游戏何必玩得如此费力。

跟上面类似的例子还有很多，比如刷装备属性，一般人不用花大价钱追求满属性好特技，能够达到中等水平就差不多了，况且《神武》中很多设计是偏向于平民玩家的，像不大于副本等级5级进入副本可以获得10%全属性加成，"大闹天宫""烽火连城"等很多大型活动无视装备差距等等，这些都给平民玩家提供了很大的边际效益空间，也就是说平民玩家根本用不着为了提升一点点属性去花大量资金，理财前算好收益，量力而行。

原则三、优先原则

俗话说，凡事都有个轻重缓急，游戏中理财也要遵循优先原则。经常有《神武》玩家在贴吧和论坛发问，说攒了很多神武币、现金和信誉，不知道接下来应该是先养育孩子还是先培养坐骑，是先做成品宠物还是先兑换神兽珍兽……出现


全新工商业系统带你开工坊赚大钱


工商业系统招募伙计


经商对战带你体验组队投资房地产的乐趣


宠物排位赛，宝宝PK更有趣


大闹天宫千人PK，无视装备差距

这种情况的原因就是不懂得优先原则。

《神武》游戏中提升个人实力的方法有很多，给了玩家足够的选择空间，但也因此有部分玩家不知道选什么，其实这些应该冷静下来分析，然后才能确定先后顺序。当玩家升到某一等级，攒够了资金，如果想养坐骑，那就得考虑有没有那么多的成品宠物搭配坐骑技能，有则养，没有则推后；如果想攒神兽珍兽，那么先明确作用，神兽珍兽大多只是为了永生，要是技能不满意还得打书，还会担心兽诀互顶，还不如先养育子女，不仅永生，还能继承师门技能，打书一次性成功，也不用担惊受怕。在理财前先考虑个人需要，哪些最急，哪些可以缓，这样才能最大的发挥资金效用。

也有些《神武》玩家喜欢博弈，赚了足够的资金后喜欢去挖山水，妄想一夜暴富，然后觉得暴富后什么都会有了，这种做法是最不明智的，简单来说就是梦想大于现实。的确有人挖山水暴富，但也有人巨亏损，与其投资在这种不确定结果的事物上，不如投资在古玩、工商业系统等地方，既不会像挖山水那样亏了就骂策划，还稳赚不赔。

原则四、待价而沽原则

《论语》里面有这样一段话，子贡曰：“有美玉於斯，韫椟而藏诸？求善贾而沽诸？”子曰：“沽之哉，沽之哉！我待贾者也。”意思是，子贡对老师说，这里有一块美玉，是寻求那些识货的商人把它买了呢？还是把它收藏起来？孔子就回答说，要把它卖了啊。我是等待着那些真正识货的人来买啊。

在《神武》游戏中，孔子的这种做法就不是很适用了，众所周知，随着《神武》中服务器等级的开放，玩家获得资金的途径增多，游戏需求也会增多，物价也会相应升高，物品买卖不是等待识货的人而是等待价格合理的时段。我们可以把游戏中的需求分类，刚性需求的有夜战类适用兽诀、虹彩、百花露、修炼丹、各类宝石、御魂法诀等，弹性需求的有高级偷袭类昂贵兽诀、蚩尤类技能书、神兽之灵等。刚性需求的物品平时获得后应该存下来自己用，因为游戏后期购买很贵；弹性需求的物品应该找准时机高价卖出去，比如反制坐骑风靡的时候高级反击等兽诀很贵可以及时出手，而后面游戏更新反制坐骑削弱，高级反击类兽诀价格降低高级偷袭类兽诀价格提高，行情就又变了。除了神武币交易中心的物品，日常游戏中的其他物品也是同样的道理。平时采到小花可以存起来，有时候土豪结婚大量高价收购，这时候就可以出手；烧烤材料白天便宜，晚上活动开始前一段时间就会涨价。这些例子有很多，关键在于平时积累经验，还要对市场有足够的敏感度，这样赚钱就很轻松了。

原则五、从众原则

从众原则来自于玩家普遍的从众心理，从众心理指个人受到外界人群行为的影响，而在自己的知觉、判断、认识上表现出符合于公众舆论或多数人的行为方式。在很多游戏中，平民玩家都会表现出从众心理，说俗气点就叫做“跟风”，“跟风”并不可怕，严格来说游戏中“跟风”能让理财决策变得更安全。

《神武》每次更新都能给玩家带来新鲜感，套装技能崛起大家都去弄套装，如果我资金够，我也去弄套装，虽然“跟风”，但是很有用。《神武》中游戏资金不会贬值，所以跟着大众理财，赚得不多，也不会亏。前面4种原则操作性比较强，而从众原则最为简单，随大流就行，大家怎么做我就怎么做，不追求高回报，有得赚就行了。

游戏理财是一个老生常谈的问题，无论什么游戏，每天都有玩家抱怨游戏币不够用，装备不够好，土豪太厉害，平民生活不下去了……除了骂策划，我们也应该看到仍旧有那么多平民玩家勤劳致富，玩得也开开心心。《神武》“招财进宝”新内容开启后，玩家们赚钱的路子越来越多，理财要做到有多少钱办多少事，定下目标，按计划行事，坐拥财富收获快乐，玩游戏快乐才是最重要的！


新宠大胖熊呆萌可爱


古玩任务挖掘到珍贵古玩


古玩任务陵墓探险


挑战暗黑龙王巨型Boss得丰厚奖励


骑上全新飞行坐骑，游戏更欢乐

怪物猎人Online ■制作：腾讯游戏 ■运营：腾讯游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://mho.qq.com/

《怪物猎人Online》掠食封测综述

■广东 yo

《怪物猎人ONLINE》是今年最受期待的次世代动作网游之一，不仅因为“怪物猎人”系列在单机平台上拥有超过2500万份的销量，更是因为这是一款由CAPCOM授权，腾讯使用CRYENGINE 3引擎制作的国产网游。

一、关注的热点

玩家对这款游戏最为关注的焦点无外乎两点。1.在CryENGINE 3引擎的带动下，游戏会有哪些变革？2.腾讯究竟能将“怪物猎人”这个著名的单机系列打造成怎样的网游？抱着与广大玩家相同的疑问，笔者参与到了《怪物猎人Online》掠食封测之中。

《怪物猎人Online》今年一共进行了两次封测，首猎封测于6月28日开始进行，为期一周。掠食封测于10月24日开启，总共持续了两周时间。相比首猎封测，本次掠食封测，无论是在内容和规模上，均有较大的变化，从中也能够看出作为一款网游，《怪物猎人Online》在基本架构上的一些变化。

在进入到游戏后，我们首先关注到的是画面，不得不承认使用CryENGINE 3引擎打造的《怪物猎人Online》，相比以往的“怪物猎人”系列，可谓是天壤之别。画面的精细程度要远远超越了此前任何单机平台上的作品，更不用说最近刚刚在3DS平台上推出的系列最新作《怪物猎人4》。当然前提是玩家必须拥有一台足以打开全部特效的电脑。单从画面这一点来说，《怪物猎人Online》拥有绝对的优势，甚至连海外的玩家也表现出一股浓浓的羡慕嫉妒恨，他们顶着3位数的ping值，忍受着不断掉线重连的煎熬，在游戏中奋战。国内的玩家始终无法想到，这种似曾相识的遭遇，如今却发生在了国外玩家的身上。

二、掠食封测的改变

那么除开画面，《怪物猎人Online》掠食封测相比此前的首猎封测或者是系列其它作品，又有哪些改变呢？我们继续往下看。

最突出的变化，就是在人物创建界面，相比首猎封测，这次掠食封测的人物脸型选择增加到了20种，发型也有19种可以选择，并且开放了肤色、发色、内衣、眼睛等部位颜色的自定义功能，玩家可以塑造出各种极具个性的人物。略感遗憾的是，自定义身高并未开放，不知道在下一次测试中，是否会开放相关的功能。

如果你是一名新手玩家，那么在这次掠食封测中，还将看到全新制作的新手引导。在“怪物猎人”系列中具有极高人气的艾露猫会作为帮手，帮助玩家完成新手引导。另外，笔者还发现，掠食封测新增了不少用以表现怪物生态的过场动画。

玩过“怪物猎人”系列的玩家都知道，在游戏中，当玩家首次遭遇到某只怪物时，都会播放一段表现怪物特点以及生态的演示动画。如今在《怪物猎人Online》中，也可以看见这段动画了。除了开头用于表现玩家与河狸兽首次遭遇的动画之外，之后还有表现河狸兽以及鬼狩蛛的演示动画。而实际上演示动画承载的内容不再只是怪物的生态，其中还融入了许多剧情的要素，这也是《怪物猎人Online》MMO化的一个重要的表现形式。

既然谈到了鬼狩蛛，那么不得不来说一下，本次掠食封测新开放的6只怪物——鬼狩蛛、金毛兽王、电龙、青怪鸟、大名盾蟹、眠鸟。

鬼狩蛛是一只原创的全新怪物，在以往系列中并未出现，是一只属于《怪物猎人Online》的独占怪物。这只甲壳种蜘蛛造型的怪物，刚一登场就给人一种眼前一亮的感觉，身体后部的纹路犹如一张鬼面，令人印象深刻。它的攻击模式以一对厚重的镰爪为主，左右镰爪交互攻击，兼具极高的防御力，在破坏之前，大部分武器的攻击均会弹刀。除了镰爪之外，鬼狩蛛的招牌吐丝攻击也令人感到


大锤是掠食封测中新增加的武器


大名盾蟹的毒泡泡具有追踪效果


电龙的多向电球令人防不胜防


鬼狩蛛是一只全新的原创怪物


金毛兽王会用尾巴抓起场景中的物件砸向玩家

相当头疼。一旦沾到地上的蛛丝，玩家所控制的角色就会陷入移动限制状态，移动速度大幅度下降。而被其正面吐丝攻击命中的话，更会全身被蛛网包裹，动弹不得。此时必须尽快让队友用攻击来破坏蛛网，以避免遭受鬼狩蛛后续的伤害。

金灿灿的金毛兽王也是一只在《怪物猎人Online》中登场的全新怪物。虽然和近亲桃毛兽王颇为相似，但是它却属于一个被称为“独行种”的全新种属。这个种属介于亚种和稀少种之间。从字面上理解，就是群居怪物中，单独生活的个体。金毛兽王之所以离群索居，与它巨大的食量和暴躁的脾气有着密切的关系。金毛兽王相比桃毛兽王新增加了使用尾部抓起场景中物体进行投掷的特殊攻击。而恶臭结界，则是金毛兽王在发怒状态下使用的招式，它的下半身会被臭气围绕，近战很容易就会被恶臭沾染到，而无法使用道具，可以说是一个相当令人头疼的招式。在攻击频度和攻击速度上，金毛兽王相比桃毛兽王也大幅强化，是一只十分难应付的怪物。

电龙在掠食封测中登场之后令人眼前一亮，不仅是因为外观在CryENGINE 3引擎的塑造下显得更加“恶心”，而且它的几个基本招式都大幅进化，让人在挑战的过程中感觉更加刺激。首先是电球的变化，这一次电龙不仅吐出电球的数量会增加，而且随着难度不同更是会使用一招360度的电球放射，让猎人更加难以回避。而且它的招牌周身放电，这次会进行二段放电，范围极大，需要在第一时间躲避。

青怪鸟作为大怪鸟羊库库的亚种，在掠食封测中新增加了闻音起舞的招式。不仅会随着场景音乐跳起奇怪的舞蹈，还会召唤出奇面族的祭司协同作战。而它的动作也比大怪鸟灵活许多，连续的火球喷吐，会对玩家进行追身攻击，令躲避的难度大大增加。

相信接触过掠食封测大名盾蟹的玩家，一定会留下些许的心理阴影。这只甲壳种怪物，不仅皮糙肉厚，攻击手段更是让人难以招架。最突出的招式，就是毒泡泡喷吐，这次大名盾蟹会在毒潭内吸取毒沼，然后喷吐出在场景内飘荡的毒泡泡，一旦碰到这些毒泡泡，猎人本身不仅会出现受创硬直，更是会中毒，而且毒泡泡似乎还会追踪玩家。幸好这些毒泡泡是可以被打破的，如果有使用弩炮的队友，就交给他去处理吧。除了毒泡泡之外，大名盾蟹的掘地潜行这次也成为了一个大杀器，在这里有一个小细节，那就是大名盾蟹在地下移动时，会令地面上的草产生不自然的抖动，玩家可以藉此来判断大名盾蟹的方位，不得不说这是一个十分出彩的细节。

眠鸟在这次掠食封测中，表现的相当自恋，在战斗的过程中，甚至会去水帘边“照镜子”。它的眠气喷吐，这次呈现出多种不同的模式，不过除此之外，就没有什么能够对玩家造成威胁的招式了。倒是使用它的素材制作的装备相当华丽，令人过目难忘。

在战斗细节方面，这次掠食封测，对怪物的AI进行了调整，小型怪物的血量增加，攻击欲望也明显加强，小盾蟹、蚊子、雷光虫、黄速龙，可以说是这次测试中最令人头疼的小怪，经常会出现玩家被一群小型怪物围殴至死的场面。而一些原本带有霸体的招式，在这次也取消了霸体的判定，令人感到些许的不适应。攻击判定方面相比之前也稍加完善，武器的攻击范围会略大于正常范围，而怪物的攻击判定也趋于正常化。在首猎封测中饱受好评的疤痕系统和攻击喷血在此次测试中也进行了细化，根据击打部位的不同，喷血量也有所增减，不过不知道在哪次测试中，或许玩家们就只能看到绿色或是黑色的“血”了。

三、多样的游戏模式

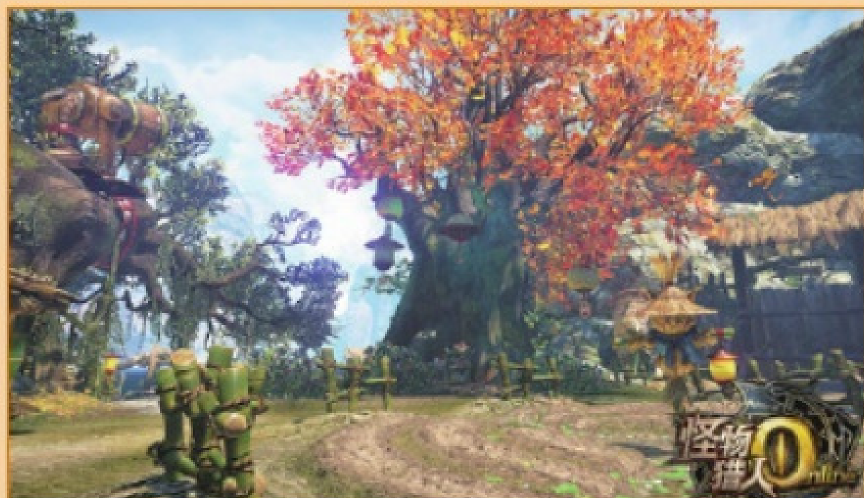
考虑到《怪物猎人Online》的MMO化，在掠食封测中新增了许多模式，这可以看成是游戏制作团队的一种尝试。这些新模式包括千狩模式、巡猎模式、猫猫异闻录和公会委托。

千狩模式是一种类似常规网游中“闯关”的一种游戏模式，玩家在初期只能获得极少的补给品，然后在竞技场中的每一层都将面对不同类型怪物的挑战，而通过每一层除了全灭怪物之外，某些层数还设置了诸如令怪物失衡倒地之类非


青怪鸟闻音起舞跳起了奇怪的舞蹈


在竞技场中等待着猎人的是各种挑战


正在建设中的梅杰波尔坦是猎人新的起点


庄园相当于原系列中的农场并且可以“偷菜”


自恋的眠鸟会照“镜子”


掠食封测开测首日米拉德村人头攒动

常规的通关条件，最终结算时，会根据玩家通过的层数，给予相应的经验和金钱奖励，可以说是玩家十分重要的经验来源。

巡猎模式可以看作是“怪物猎人”系列以往的大连续狩猎模式，这次的巡猎模式，玩家在进入场景后会面对未知怪物的挑战。甚至是在战斗的过程中，也会有怪物随机乱入。因为战斗强度较高，需要组队才能通过，而各种补给品也是必须备齐的，当然在战斗之后所给予的回报也颇为丰厚，是一个强调团队作战的新模式。

猫猫异闻录是一个相当具有特色的新模式，在NPC艾露猫圈尾思奇处，可以接取相关任务。在这个模式中，玩家面对的都是极具趣味性的非常规战斗，例如使用炸弹炸迷你河狸兽、挑战巨大的蓝速龙王和野猪、在不断减少体力的状态下谋求生存。这种趣味的战斗模式，从另一个角度来利用游戏内的资源，营造与众不同的战斗场面，每一场狩猎都给人十分欢乐的感觉，令人耳目一新。

公会委托是看板娘委托给玩家的任务，与“怪物猎人”系列其它作品不同，掠食封测中的主线任务是由其它NPC交由玩家来进行的。看板娘发布的公会委托任务不仅难度较高而且还会附加大量珍贵的道具作为奖励。且战斗在竞技场内进行，如何在有限的场地内面对多只怪物的挑战，也是猎人必须要面对的课题。

除了怪物和模式之外，在掠食封测中对猎人的生活系统也进行了进一步的完善。“怪物猎人”系列中经典的农场，改头换面，以一种全新的姿态展现在玩家面前。现在它的名字叫做庄园，和往常一样，在庄园中，玩家可以通过草药田、矿场、鱼塘、虫栖地、育菇木床、蜂房等设施收获各种不同的素材。

另外，作为一款网游，《怪物猎人Online》中新增加了猎友庄园系统，玩家可以到好友的庄园中“偷菜”，当然事实上是不会减少好友素材产量的，反而能在猎友的庄园获得兑换庄园精算点的道具，这也是获取庄园道具和升级庄园的重要消耗品。

在掠食封测中，除了新手村米拉德村之外，玩家们还将能够前往一座全新的城市——梅杰波尔坦。当玩家具备一定的实力之后，就能在梅杰波尔坦接取各种任务。相比米拉德村，梅杰波尔坦更加繁华，更加庞大。这座依托港口发展起来的贸易都市，其猎人公会完全由人类来进行运作，因此在这里玩家也能够见到本地的猎人公会会长是由人类来担当的，龙人族已经不见踪影。而到处充斥着浓厚的商业化氛围，也令梅杰波尔坦的空气中弥漫着微妙的气息。

除了核心的猎人公会之外，其它设施一应俱全，玩家们能够以此地为据点，展开一场又一场新的冒险。事实上，在掠食封测中，呈现在玩家面前的梅杰波尔坦尚处于建设状态，只开放了部分区域，相信在下一次测试中，还将会有更多区域向玩家开放。

结束语

对于诸多“怪物猎人”系列爱好者来说，《怪物猎人Online》掠食封测，已经将一个基本的MMO架构呈现在众人面前，围绕着狩猎这个中心，多种模式协作呈现，也令这款游戏相比系列其它作品存在着许多的差异。在这新旅途的起点上，《怪物猎人Online》将会走向何方？不妨让我们一起拭目以待。P


电龙的周身放电令近战无法靠近


鬼狩蛛狰狞的面庞透露出恐怖的气息


使用大锤奥义陨星时猎人会高高跳起


大名盾蟹背后的一角龙头骨兼具进攻和防御能力


艾丝特湖地地下的瑰丽景色令人赞叹不已


艾丝特湖地的五色池是否似曾相识？

斗仙 ■制作：吉比特 ■运营：雷霆游戏 ■游戏类型：大型3D战斗网游
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://pk.leiting.com/

3D战斗网游《斗仙》深度评测

■福建 冷丁

在层出不穷的网络游戏中，国战类和竞技类游戏依然是玩家最大的心头好，然而2.5D的游戏画面就目前的网游市场而言显然已经无法满足玩家的需求。3D新派战斗网游《斗仙》的出现让玩家“战斗就要爽”的竞技愿望成为可能。

电影级画质表现出色

《斗仙》作为一款修仙网游，游戏画面充满了浓厚的仙侠风，采用高动态光照渲染技术（High-Dynamic Range）打造游戏画面，增强了游戏内三维虚拟的真实感，结合细节处真实立体的人物交互和全息光影等多方面的综合运用，游戏画质整体展现出了电影级的水准，给玩家带来了身临其境之感。

操作模式轻松易上手

作为一款3D新派战斗网游，《斗仙》凭借轻松易上手的操作模式从高难度的3D纯动作网游和战斗模式单一的传统3D网游中脱颖而出，带来了不一样的战斗节奏和乐趣。《斗仙》共设置了初级模式、〝斗仙〞模式和高级模式3种操作模式，操作上整体比较容易上手，既满足了玩家对于战斗操作的要求，也给了玩家比较高的操作自由度。

独创核心斗魂系统

斗魂系统是《斗仙》独创的核心特色系统，也是整款游戏最大的特色。玩家在《斗仙》中通过战场、阵营任务、日常活动等等一系列竞技活动积攒斗魂值，可以在斗魂系统专属的商店斗魂阁中兑换各种装备和材料。斗魂阁100%涵盖了RMB道具商城的物品，不花钱的玩家通过竞技PK也能得到顶级装备，缩小和RMB玩家的差距，获得更广阔的发展空间。

超强打击感极致震撼

《斗仙》震撼的打击感一直是游戏宣传的重点，而在游戏体验中的感受也确实如此。《斗仙》自主研发了Avatar游戏编辑器，对游戏内人物PK的精确度、停顿点和震动效果等多方面进行了精确控制，同时还基于子弹物理引擎从不同角度塑造真实的击飞效果。

多元PvP竞技体系

以竞技PK为核心玩法，游戏中自然少不了PvP活动。《斗仙》基于3D新派战斗网游的定位，也设置了一系列丰富的PvP竞技活动，战场PK、帮派比拼、阵营对决和世界事件、竞技比武大会等多重对抗玩法。共同构成了这款游戏多元的PvP竞技体系。

贴心公平的系统设定

在竞技类网游中，除了操作技术以外，装备通常是制胜的关键，也正是因为这种设定，RMB玩家和普通玩家在竞技类游戏中的差距逐渐被越拉越大。同样作为战斗网游，《斗仙》的系统设定相比其他游戏就显得公平了许多。《斗仙》游戏中累积签到、成长福利还有各类祝福值和快速完成道具通关令等等贴心的设定从玩家需求出发，兼顾了大部分普通玩家的利益。这类型的设定有利于缩小RMB玩家和普通玩家在游戏中的差距，营造一个公平的游戏环境。

特色休闲玩法乐趣多

《斗仙》的可玩性不仅仅体现在竞技PK上，休闲玩法也是游戏的另一个亮点。师门试练塔是《斗仙》休闲玩法的代表，玩法上主要以小游戏通关的形式进行，轻松有趣；斩妖护宝的塔防玩法也是这款游戏的另一个休闲活动，还有洪荒宝藏、生肖福缘等等，这些活动都是轻松休闲类型的任务，在一定程度上能调节玩家的游戏节奏和心情，帮助玩家深度体验到游戏其他方面的内容。


九黎畅快淋漓的连招技能


万妖360°击打拳拳到肉


大荒岭原画


电影级画质


龙渊谷战场





黑白·印象 DNF卡牌三版素描卡简析(上)

素描卡，又称黑白卡，是一种特殊工艺的卡牌。其本身有一种类似未着色手稿以及黑白漫画的感觉，非常显眼，但其决不是真的手稿，而是一种艺术的加工！

在DNF卡牌三版《召唤者传奇》中，共有10张卡牌被做成了素描卡，这10张卡牌又是本版中稀有度最高的粉色品质卡牌。今天就让我们来认识一下这10张非常稀有的素描粉卡吧！

1.复苏

死灵术士子职业攻击牌。速度值1，攻击力4，攻击属性魔法。

比拼限定：将你弃牌区中5张牌移出游戏，本牌获得霸体1–5；将你弃牌区中9张牌移出游戏，本牌获得霸体6–9。

霸体是DNF卡牌中一个十分重要的关键字，贯穿于每个版本之中。

霸体X：是一个特殊能力，X可以是任一数值或数值区间，带有霸体X的牌会赢得与对方速度值为X的攻击牌的比拼。霸体X默认具有比拼限定的关键字，它只能在比拼阶段运用。

暗夜玩家在等待了一个版本后，终于又迎来了春天，雷光刃影的即视感啊！本版死灵术士的打法特点沿袭一版刺客，依然是弃牌以及利用弃牌区的打法。在弃牌区中累积9张牌，决不是太难的事！

2.残影之凯贾

鬼泣子职业召唤攻击牌。速度值4，经验值2，攻击力1，攻击属性物理。

召唤攻击：4

在回合开始时，你可以消耗4：你的勇士获得生命上限+10。

比拼限定：消耗3：本回合对方的比拼牌获得速度值–1。

这张鬼泣的粉卡，在实战中是非常重要的。加生命上限10点，只要有经验就可以无限续命；还可以减对方比拼牌的速度值。不过相对消耗比较大。

消耗：指你可以将你经验区面朝上的经验牌按照先后顺序翻为面朝下。

不过这张牌还不能完全涵盖鬼泣的全部特点。本版鬼泣与二版阿修罗一样，有一个自身独有的关键字——揭示。这是一个设计得非常有意思的玩法，鬼泣的许多能力均与该关键字相关。且鬼泣的许多牌还与改变速度相关，这一点与一版狂战士也颇有几分相像。

笔者个人认为，鬼泣还是一个相当“科技”的职业的！当然，与神枪手比起来，那就是小巫见大巫了……

揭示：你可以投掷1枚偶数面骰子，若结果出现奇数则获得揭示效果。













3.断空锤击

驱魔师子职业攻击牌。速度值9，攻击力1，攻击属性物理。

连击限定： 本回合在本牌之前你每曾打出过一张攻击牌便经验值+1。

快速累积经验值的一张卡牌。一般情况下，勇士觉醒后的能力都异常强大！快速累积经验值迅速觉醒，可以给对手施加强大的压力，甚至一击致命。

但累积经验值却也是把双刃剑，有可能会将自己的关键卡牌移掉，所以在什么时机使用就非常关键了。

经验值+X： 指将你牌库顶的X张卡牌面朝下地置入你的经验区。

4.献祭攻击：雷沃斯

召唤师子职业攻击牌。速度值5，攻击力2，攻击属性光。

驭魔： 你可以消灭一个由你操控的召唤物。若你如此做，本回合你的每个召唤物的攻击力均翻倍。

群体协战

先介绍一下协战和群体协战的概念：

协战： 你选择你的一个召唤物且你给对方造成其攻击力数量和其伤害属性的伤害。

群体协战： 你给对方造成你每个召唤物攻击力数量和其伤害属性的伤害。

简单来说，就是当一张具有协战关键字的牌被打出时，你的场上如果有召唤物，则可以选择一个对对方造成其攻击力数量的伤害。如果是群体协战，则你场上每个召唤物都可以对对方造成伤害。

这张卡牌可以说是暗藏杀机。消灭一个召唤物以换来其它召唤物本回合攻击翻倍，更关键的是其还有一个群体协战的关键字，也就是说这张卡牌可以立刻享受场上所有召唤物攻击力翻倍所带来的甜头，何其暴力！何况本回合如果再能打出具有协战或群体协战关键字的卡牌，还能取得更大的利益！

5.狮子吼

气功师子职业攻击牌。速度值2，攻击力5，攻击属性物理。

霸体6-8

比拼限定： 若你输掉比拼，本回合对方每打出一个连击就将其经验区一张面朝上的牌翻为面朝下。

拥有霸体能力，比拼胜利可以继续连击，而比拼失败也不要紧，还有一个能力可以使用。输赢都不算太吃亏的一张卡牌！

气功师是控制“气”方面的专家，所以在消耗这一概念上，有着天然的优势！

三版很多卡牌都需要消耗，而如果没有经验值可供使用，则许多厉害的卡牌技能便不能真正地派上用场了。

6.定时机器引爆

机械师子职业攻击牌。速度值7，攻击力2，攻击属性火。

若本牌被展示，将其置入弃牌区，且你可以将一张手牌置于你的牌库顶。之后，再次展示你的牌库顶牌。

神枪手的子职业一直都是走科技流路线，这张粉卡也是一张科技流，需要与其它卡牌配合形成Combo，给予对手最大限度的伤害。无论是机械师子职业的卡牌，还是神枪手主职业的卡牌，都有许多被展示后有特殊效果的卡牌。将这些牌与本牌配合形成Combo，将取得事半功倍的效果，比如三版机械很多被展示便磨牌库的卡牌！

机械师继承了神枪手职业的特点，依然以操控牌库为主。三版又有所升级，加入了一个此前并没出现过的新能力：磨牌库！有同学会问：磨牌库有什么好处呢？规则规定：当必须抓牌却无牌可抓时，即输掉游戏！所以，并非只有将对方勇士生命降为0这一种取胜之道，将对方牌库磨光也是一种胜利方法！即使不能把对方的牌库磨光，如果能磨掉一些关键张，对对方的心理也是一种极大的打击啊！

我们已经简单分析了三版6大职业的素描粉卡，以及这些粉卡与各职业间的互动。那么剩下的4张素描粉卡又会是什么呢？欢迎下期关注！

DNF卡牌网络教学地址：www.dnftcg.com.cn P

永不消逝の真爱。

策划／本刊编辑部

执笔／is_blue、Coldwind、中嶋峻、防弹手柄、hjpotter、半神巫妖、蓝星、海参崴渔夫



永不消逝的真爱
养成游戏编年史

本节撰稿/is_blue

如果要对养成游戏下一个定义，那么它最大的特点就培养（人或物），玩家培养的对象可以是游戏中的虚拟生命，也可以是玩家自己在游戏中的替身。玩家通过各种各样的行动对培养对象施加影响，并且以培养对象的反馈机制为游戏的乐趣。从定义来说，养成游戏可以看成模拟游戏（Simulation Game）的一个分支。在欧美，养成游戏的主要探索发展方向是生物（宠物）养成（Raising Simulation Game）与人生模拟（Life Simulation Game）。前者的特征是玩家作为培养者与虚拟生命互动，玩家自己并不在游戏中直接出现，代表作品为EA的《孢子》及育碧的"宠物"系列等；而后者的主要特征是玩家往往在游戏中培养"自己"，具有更多的角色扮演成分，代表作品为EA的"模拟人生"系列等。

不过在以日本游戏占很大比例的亚洲游戏圈，养成游戏却有着不同的发展方向。日本不但在宠物养成类游戏中大展拳脚，开发出《动物之森》《任天狗》《拓麻歌子》等脍炙人口的作品，而且还独具慧眼地开发出玩家扮演父母培养"孩子"的游戏，其中以GAINAX的《美少女梦工场》最具代表性与影响力。而在玩家扮演"自己"的人生模拟游戏领域，日本也创造出一个特别的分支，那就是以恋爱为核心内容的恋爱模拟游戏（Dating Simulations Game）。此种游戏类型脱胎于早年的日式美少女恋爱游戏，在游戏中玩家需要"养成"的不是异性角色而是玩家自己。玩家的属性以多样的数值表示，玩家必须精心培养好"自己"才能在游戏中达成完美的结局，代表作品为KONAMI的"心跳回忆"系列。

日本制作的恋爱模拟游戏在亚洲风靡10多年，跟风作品无数，以至于国内后来将凡是带有好感度设定的日式美少女游戏都划归养成游戏的分类，连《发明工坊》《秋之回忆》等游戏也都被冠以养成游戏之名，这实际上是一个误区。形成这个误区的原因除了日式养成游戏的强势文化影响力之外，还有一个重要原因就是传统养成游戏在2000年之后逐渐衰落，导致这个游戏类型长期没有新作问世，在漫长的空窗期里将那些看起来有点像养成游戏的其它类型游戏都揽到养成游戏的门下也属情有可原吧。

当然，除上述几种类型之外，养成游戏还有一个重要分支，那就是以培养体育团队为核心玩法的体育养成，代表作品有光荣的"赛马大亨"（Winning Post）系列、世嘉的"足球经理"系列以及国产的《中华职棒》《中国球王》《甲A风云》等等，由于此类游戏大多划归体育游戏的范畴，限于篇幅本专题便不对此类游戏进行详述，而将主要内容集中于恋爱养成与宠物养成等几方面进行回顾。

1990年前/混沌的摸索时代

很难说养成游戏是如何起源的，这种游戏类型并不像其它模拟游戏那样有泾渭分明的脉络可以让人轻易地辨别出来。在电子游戏发展的早期，开发受到硬件设备与技术条件的巨大限制，那是一个必须带着镣铐跳舞的时代，游戏制作人必须在技术条件允许的范围内将自己的设想表现出来，这使早年的游戏都比较"抽象"，并且常带有数值化的倾向。这可能是早年的养成游戏偏向于数值养成的原因之一。

欧美早年的养成游戏都偏向于人生模拟，比如于1985年出品的《小小电脑人》（Little Computer People）就是一例。游戏由Activision（动视）开发，主要内容是模拟了一个搭载电脑AI的小人在游戏世界里自由活动，玩家可以与之进行简单互动。游戏没有任务目标，完全以玩家与AI的互动为乐趣。在《小小电脑人》成功后，动视又于1986年推出《另一个我》（Alter Ego）。在游戏中玩家要为电脑中的角色作出各种不同的选择，而电脑则会向玩家反馈不同选择所达成的结果。以上这些早期养成游戏脱离了RPG的传统思路，在当时可说是很具开创性的，可惜动视并没有在模拟这条路上走下去。

日本早年也出现过一些人生模拟游戏，如FC平台上，Taito于1989年推出的《爆笑！！人生剧场》以及Winky Soft于1991年推出的《我的人生我的爱》等都是此类游戏。与欧美游戏追求高自由度不同，日本推出的人生模拟游戏往往有明确的选项，甚至玩家人物也只能以"走格子"的方式模拟自己的人生，这种类型的游戏后来在中国发展成为以大宇的"大富翁"系列为代表的游戏类型，资策科技于1992年发行的《幸福人生》就属此类。

当时的人生模拟游戏还没有太多恋爱元素。由于硬件限制，日本擅长的细腻动漫表现方式在8 Bit时代尚无太多用武之地。以红白机为代表的游戏由于无法搭载太多的画面与声音内容而鲜有专门的恋爱游戏出现。有据可考的游戏是诸如Hudson于1983年发表的《Nuts & Milk》以及世嘉于1984年发表的《Girl's Garden》等作品。这些作品虽有"爱心"出现，但基本都脱胎于任天堂的游戏《大力水手》，实属动作游戏的行列。FC上较早的宠物养成游戏则属东芝EMI于1986年推出的养鸟游戏《Bird Week》。在游戏中玩家扮演母鸟抓虫喂食小鸟长大。不过游戏主体依然是完成任务模式的动作游戏，



1-2.Activision于1985年出品的《小小电脑人》（Little Computer People）
3-5.1986年出品的人生模拟游戏《另一个我》（Alter Ego）
6-7.Taito推出的“爆笑！！人生剧场”系列，发布过多个版本
8-9.Hudson的《Nuts & Milk》，估计很多人都玩过这个游戏
10.世嘉的《Girl's Garden》同样只是动作游戏
11.资策科技于1992年发行的《幸福人生》
12.《Bird Week》已经有点育成游戏的感觉了

养出来的小鸟也是千篇一律。真正将宠物养成（怪物合成）融合到游戏之中的是后来的《女神转生》《勇者斗恶龙Ⅳ》等日式RPG。在这些游戏中开始出现养成宠物的新元素，这种养成元素此后不断翻新，最终成为日式RPG的组成部分。

另一方面在PC平台，日本美少女游戏彼时正处于野蛮成长的时期。由于PC平台没有FC等家用机平台那么多的规制，所以当时日本PC美少女游戏充斥着各类暴力、血腥与色情等内容，游戏质量参差不齐，以至于当时日本业界将美少女游戏与烂游戏划上等号。不过PC游戏由于制作发行成本低廉，又满足了家用机无法提供内容的那部分市场需求，所以得以存续下来。当时的美少女游戏虽然数量不断增长，市场得以打开，但质量低劣与不健康内容的恶名却像两座大山压在它的肩上，让它在家用机游戏面前抬不起头来。虽然ELF与Alicesoft等公司制作了一些口碑不错的作品，但美少女游戏依然没有找到合适的突破口为自己正名。这一情况直到1992年才得以改变。

1992年/无心插柳，横空出世

1992年前后对日本美少女游戏来说无疑是一个转折点，ELF的《同级生》与GAINAX的《美少女梦工场》（Princess Maker）在不同的方向上开创了美少女游戏的新篇章，从此让日式美少女游戏走上一条快速发展的道路。在此有必要说明一下当时的时代背景。

进入上世纪90年代以后，PC电脑硬件水平迅速发展，无论是存储容量还是色彩表现都已经超越第1代家用游戏机，为精于动漫细节表现的日本人准备好了舞台。另一方面，当时正值日本泡沫经济破灭时期，游戏等电子产业受到波及，大量公司面临负债与倒闭的威胁，在债务重压之下，许多游戏公司将目光转向开发成本低、资金回笼快的PC平台美少女游戏。然而这时的美少女游戏恶名在外，由于当时社会不稳定（如宫崎勤杀人事件等）又爆发日本各伦理团体声讨媒体产业宣扬色情暴力，这更使暴力色情泛滥的美少女游戏处于风口浪尖。对于游戏厂商来说，它们既希望打开美少女游戏这片市场，又不想淌暴力色情这滩浑水。那么最好的办法就是，弱化甚至去除游戏中血腥暴力与色情的成分，将游戏打造成面向全年龄的产品。所以上述两部作品也可以说是时势造英雄，是时代的必然产物。其中《同级生》是恋爱冒险游戏的代表，而《美少女梦工场》则是恋爱养成游戏的代表。这两种美少女游戏类型此后纠缠竞争长达20年，不过在头一个10年里，占优势地位的无疑是养成类。

《美少女梦工场》是日本GAINAX公司于1991年5月在PC-9801推出的一款游戏，并于1991年底移植到IBM-PC上。玩家在游戏中扮演一位勇者，在打倒魔王拯救王国之后，收养了一个战争的孤儿少女。玩家需要将这位10岁的女孩抚养成人，为她安排学习与打工提升她的各项能力，游戏最终按触发事件的条件与女孩的能力值决定女孩的未来。

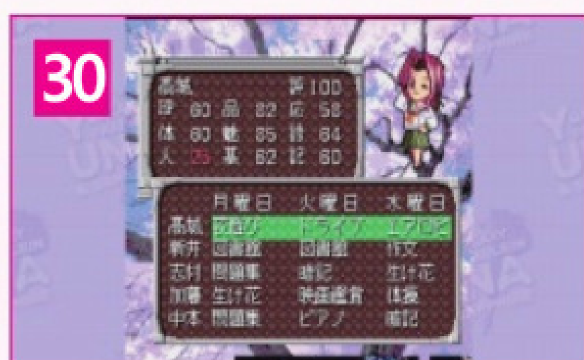
事实上GAINAX开发《美少女梦工场》也是无心插柳柳成荫的结果。GAINAX原是一家以制作动画为主业的动画公司。正如上文所述，在日本经济衰退的大环境下，债台高筑的GAINAX四处打工寻找挣钱的机会，已经到了饥不择食的地步，甚至连18禁游戏也着手制作。结果限制级游戏没挣多少钱，倒是在舆论压力下制作的《美少女梦工场》取得了意外



13-15.《美少女梦工场》，日式养成游戏的起点
16-18.《美少女工场》总体是面向男性玩家设计的一款游戏
19.《美少女梦工场》成名后四处移植，此为SFC版
20.ELF的“同级生”创造了另一个经典，从此恋爱冒险与恋爱养成并驾齐驱
21.GAINAX实际是一家为制作动画而成立起来的公司
22.GAINAX第一部动画电影《王立宇宙军》就让公司负债累累，只能做游戏打工还债











23.“美少女梦工场”系列主要制作人赤井孝美
24.“卒业”系列是早年另一个经典养成游戏系列
25.2006年娱乐通推出本系列最新作的简体中文版
26-31.“卒业”系列画面，每门课程、每项活动都以小动画的形式表现，十分风趣
32.光荣的《太阁立志传》也带有浓厚的养成元素
33-34.牛蛙公司是早年欧美养成游戏的代表之一

的成功。这一系列此后成为GAINAX的摇钱树，做动画亏了钱就出游戏补贴用度。GAINAX对游戏的不重视也让《美少女梦工场》主要制作人赤井孝美心怀不满，以至于他后来带领团队出走另立门户，这是后话。

在日式养成游戏的历史中，《美少女梦工场》无疑是巅峰之作。赤井孝美几乎以一己之力创造了一个全新的游戏类型：打工赚钱、上课花钱、居家对话、外出修行、突发事件、多样结局……这些最基本的养成元素，不但为本作的后续作品打下了扎实的基础，也成为同类养成游戏的设计范本。此后很长一段时间的养成游戏都是在《美少女梦工场》的基础上修修补补而成的。《美少女梦工场》不但拯救了GAINAX，也重新定义了美少女游戏的内涵。它以事实证明，全年龄的美少女游戏也可以大受欢迎并且传递爱与美的正能量。从此，制作美少女游戏在业界不再是一件“可耻”的事情，这一观点的转变无疑为此后日本恋爱养成游戏10年黄金时代奠定坚实的基础。

《美少女梦工场》在当时不但受到男性玩家的喜爱，也吸引很多女性玩家不惜扮演“爸爸”也乐意尝试这款独特的养成游戏。事实上玩家能够在游戏中看到一些色情元素的残留，比如玩家可以指定“女儿”去“暧昧的宿屋”或者“暧昧的酒店”打工，甚至还有一项隐藏参数“看女儿的发育状况”。从这些细节可以看出当时开发者并没有意识到巨大的女性玩家市场，直到游戏发售之后才发现大受女性欢迎，游戏业界或许也是从这时开始注意到女性玩家巨大的市场潜力，此后面向女性玩家的养成游戏纷纷出现，《美少女梦工场》也是功不可没。

游戏风格符合东方民族的口味，再加上全年龄的游戏内容，让《美少女梦工场》很快走出日本，席卷韩国与中国。精讯公司于1992年推出游戏中文版，立即引起轰动。特别是女性玩家，更是对这种全新的游戏类型爱不释手。市场形势的大好，为之后大量国产跟风作品的出现打下了基础。比起开发成本高企的动作游戏，养成游戏显然更容易模仿，是以小博大的最好选择。

在日本，1992年还有JHV的养成游戏《卒业Graduation》问世。游戏中玩家扮演一位老师对班里的问题学生（皆为女生）进行指导。玩家需要在最后一个学期的时间内安排

女学生的日程表，不同的培养方向将决定女学生毕业之后的不同结局（从就业失败到与玩家结婚等多种结局）。比起并不强调恋爱元素的《美少女梦工场》，本作目标明确面向年轻玩家，在当时取得了不俗的人气，游戏后来连续推出多部续作。不过由于长期没有中文代理版本，游戏在国内名气较小。直到2006年，北京娱乐通才将本作第4代《卒业 Next Graduation》引进国内。4代与初代设定在同一条时间线上，初代女主角全都被设定成单亲妈妈，玩家扮演的男教师现在要负责指导当年女主角的女儿们顺利毕业，游戏不但可以攻略女儿，还能攻略女儿们的妈妈，这个背景设定实在令人叹为观止。

值得一提的是，光荣公司的《太阁立志传》初代也于1992年发行，这款带有浓厚养成元素的试水之作后来成为光荣的代表作之一。据日本杂志透露，GAINAX当年也是参考了光荣的“信长之野望”的武将培养系统才萌发制作《美少女梦工场》的。

这时在欧美，养成游戏依然沿着自己的道路摸索与发展。最具代表的两家公司当属Maxis（马克西斯）与Bullfrog（牛蛙），前者早期著名作品是1989年开始推出的“模拟城市”系列，从一开始就走在“养成一个世界”的道路上。后者于同年推出“上帝也疯狂”系列的第一作。比之日本养成游戏越来越注重细节，欧美游戏将玩家定位于上帝去培养世间万物。后世大都把这些游戏划归模拟经营或策略类，在此不再详述。

1994年/藤崎诗织与《心跳回忆》

1993年，GAINAX公司继续坚持不懈，在PC-9801平台上开发了《美少女梦工场2》。游戏内容由勇者收养孤儿变成天神赐于勇者一位女孩，以女孩的成长来验证人类是否还有未来。2代游戏有了很大的提高。画面效果及音乐、音效有明显的改进，游戏系统也增加了打工、上课的种类，丰富修行任务内容，重设角色参数，加强突发事件，结局数量也增加了一倍。

同年年底，GAINAX正式推出2代的DOS版。精讯公司迅速抢到了代理权，并抓紧时间进行改版工作。为了应对当时非常猖獗的盗版，也为了给玩家一个满意的答复，精讯公司精心制作了一本详细的资料说明书，而且将游戏售价降到了极低。1994年4月，游戏一上市便引发了一场抢购风潮。

由于2代大受欢迎，GAINAX将它移植到了许多平台之上。精讯公司也瞄准势头，就游戏的Windows版再度推出中文移植版，这便是后来的《美少女梦工厂2光碟豪华版》。由于本作的经典，移植并没有就此止步，此后又发布了DC版、PS2版、Windows 98版。最新的版本是2007年随5代游戏发售的Windows XP合集纪念版。

在“美少女梦工场”系列的带动下，整个养成游戏市场都被激活，全年龄的健康内容也让舆论对此类游戏的评价大为改观。然而此时的养成游戏大多出现在PC平台上，在日本主流的家用机平台上依然是一片空白。直到《心跳回忆》的出现才最终使恋爱养成游戏作为一个独立的游戏类型登上日本主流游戏业界的舞台。

1994年，KONAMI（科乐美）在PC-Engine（虽有PC字样，但这是一台家用游戏机）上推出以光盘为载体的《心跳回忆》。率先提供CD-ROM作为游戏载体的PCE游戏机对美少女游戏在日本的发展壮大功不可没，上文提到的《美少女梦



35.1993年《美少女梦工场2》上市
36.2代游戏系统更为成熟，开始形成自己的体系
37.可以为女儿购买多种服装
38.人物拥有细致的各种属性
39.小剧场的演出让人忍俊不禁
40.多种事件让游戏内容显得很丰满























41.《心跳回忆》在1994年开始了爱的旅程
42.大容量的CD-ROM让游戏摆脱粗制滥造的传统印象
43..国人并不熟悉的PCE版标题画面
44.游戏移植到PS版后名声大噪
45.除藤崎诗织外还有多位角色可以攻略
46.游戏成功后推出许多小游戏，“对战俄罗斯”等作还被引进国内
47.游戏成功后推出许多周边产品，大赚其钱
48.为虚拟角色推出CD音乐在当年也属首创
49.在传说之树下告白就能获得一生的幸福
50.香港GAMEONE出品的《求婚365日》
51.《求婚365日2》以千禧年作为时间背景，还邀请了明星代言

工场》《卒业》《同级生》等都有PCE移植版本（当然都是全年龄的）。在《心跳回忆》刚推出时，由于当时主流舆论对美少女游戏的印象依旧停留在“烂游戏”的既定思维之上，所以并没有引起太多的反响。游戏真正开始风靡是因为一年之后的PS移植版《心跳回忆——永远属于你》。PS版《心跳回忆》可以说是恋爱养成游戏第一次登陆主流家用游戏机平台，以至于当时日本的游戏杂志都不知道以何种游戏分类标注这种游戏类型。从这个意义上讲，可以说《心跳回忆》定义了一种全新的游戏类型，拉开恋爱养成游戏黄金时代的序幕。不过《心跳回忆》在家用机平台的风靡对中国玩家而言也许并不算是件好事。从此开始，许多优秀的养成游戏离开PC平台，开始在家用机平台上首发，要过很久之后才会有PC版移植，甚至索性没有PC版问世，这让特殊国情下的中国玩家错过了许多良作。比如《心跳回忆》就要等到把几乎所有家用机平台（甚至街机）都移植了一个遍之后，才于1997年底推出PC移植版，国内更是要到1998年末才有简体中文版。而“心跳回忆”系列的续作此后再也没有登陆PC平台。KONAMI这样做的主要原因是为了维护自己的品牌形象，它要与日本PC平台大量暴力色情游戏划清界限。只是如此一来苦了中国的“心跳回忆”粉丝们。

《心跳回忆》之所以能够成功，除了唯美的画面、优美的音乐作为基础之外，更有数位个性独特的女主角捧场，再

加之那温柔浪漫的爱情题材，让玩家在游戏的梦幻世界里一醉不醒。游戏以高中生活为背景，玩家扮演的男主角升入了濑户内海旁的“私立光辉高校”，即将开始高中生活。令他惊喜的是，他心仪已久的女孩藤崎诗织正好和他同班。光辉高校的校园里有一棵枝繁叶茂的大树，关于这棵大树流传着一个美丽的传说：在毕业的那一天，如果女孩在这棵传说之树下向她心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终生被幸福快乐所祝福。游戏的主要目的，就是要使玩家在3年的高校生活中，赢得藤崎诗织或其他性格各异的女孩中某一位的芳心，在毕业的那天再现光辉高校的爱情传奇。

游戏最成功的地方要属对女主角藤崎诗织的刻画了。在12位女主角中，她是一位完美无缺的偶像化身。玩家对她的热爱最终将她捧成了热门的虚拟偶像。KONAMI从1995年开始为藤崎诗织推出许多个人专辑CD，追星族们甚至还为她成立藤崎诗织歌友会。其它角色CD、真人电影等各类相关周边产品也相继推出，其营收大有赶超游戏销售的架势。据日本杂志1999年的报道称，《心跳回忆》周边产品的总营收累计突破100亿日元，《心跳回忆》也成为首个周边产品销售收入超过游戏本体的案例。而下一个100亿日元要直到20年之后才由NAMCO的“偶像大师”系列品牌再度达成。

随着日式养成游戏打开市场，国内在1994年前后开始出现类似作品。《求婚365日》由香港GAMEONE制作。游戏讲述了超级富豪寻找接班人的故事，玩家需要通过不懈努力积累财富，打动女主角的心。游戏融合了恋爱养成与“大富翁”的玩法。本作后来还于2000年发布续作《求婚365日2》，最大亮点在于邀请到了张柏芝代言游戏，不过由于游戏使用粤语对白，限制了其在国内的受众。

天堂鸟则制作了游戏《美女终结者》。玩家通过提高自己的“诗、书、礼、乐、射”等属性，解决各种难题，最终赢得自己深爱美女的芳心，也算是有特色的恋爱游戏。

1995年/国产露头角，女性向露锋芒

相对于国外游戏有多如牛毛的不同平台和版本，国产游戏就显得简单多了，PC平台仅此一家别无分店。当时国内的养成游戏基本上还处于学习借鉴国外作品的阶段，直到1995年大宇推出一款以培养明星为目标的《明星志愿》才让国人扬眉吐气了一次。

《明星志愿》游戏时间设定为两年，玩家要在两年之内，以明星经纪人的身份为明星安排日程活动，让她们获得事业的成功。除了在自己的公司“绮丽之梦”进行行程安排、对话、举办活动、查找资料外，还可以到各个场景寻找新的明星、募集资金、承接通告等。游戏里还设有广告公司、电影公司、唱片公司和电视公司，会每月发布一次通告（相当于任务），作为经纪人的玩家可根据不同的通告，制定相应的对策。游戏过程比较轻快，音乐也颇为明快，游戏以其新奇的明星培养题材而深受玩家的欢迎。

在大宇推出《明星志愿》的同时，鹰扬公司也推出了一款培养明星的游戏《明日之星》。两款游戏都是让玩家以经纪人的身份去发掘并培养自己的明星。此时在日本还没有出现专门的明星培养题材的养成游戏，最多不过在恋爱游戏中插入一些身份为偶像明星的女性角色，鼎鼎大名的《偶像大师》要在10年之后的2005年才会登场。至少在这里，国人可以骄傲地说：我们也曾有作品“领先日本10年”。

1995年的日本市场，《心跳回忆》的辉煌光环让其它作品全都黯然失色。不过《心跳回忆》是一款完全面向男性玩家的恋爱游戏，并没有考虑正在崛起的女性玩家市场，《心跳回忆》推出女生版那是2000年之后的事了。这时已经有厂商注意到女性玩家市场的潜力，这就是以策略游戏为国内玩

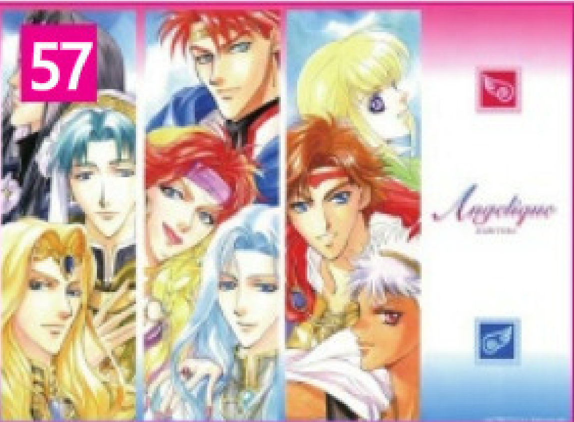








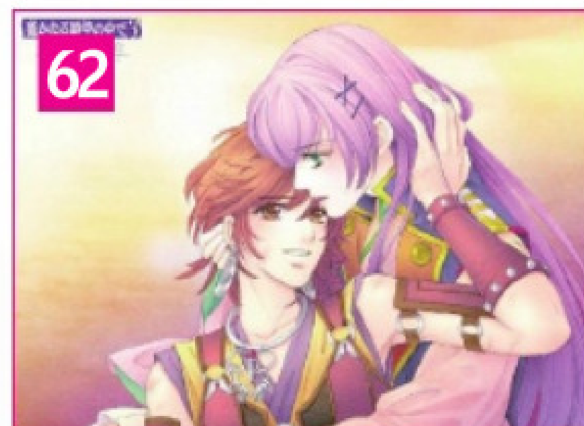






52.1995年，大宇带着《明星志愿》开始养成游戏的制作
53.现在来看画面也许简陋，但在当时却足以惊艳全场
54.1995年，这种明星养成题材的确独树一帜
55.虽然有模仿《明星志愿》的痕迹，但《明日之星》也算是一部有特色的作品
56.1997年，光荣开始打入女性养成游戏市场
57-58.众多美型帅哥登场惹得女性玩家心跳不已






59-62.以古代日本为背景的“遥远时空中”系列营造了另一个梦幻世界
63-64.以音乐为题材的《金色琴弦》再度让女性玩家倾倒

家所熟知的光荣。精于数值规划的光荣在1994年于SFC平台上推出面向女性玩家的养成游戏《安琪莉可》，并于1995年12月将其移植到PC平台，一跃成为日本乙女游戏的开路先锋。

PC版《安琪莉可》追加了人物语音，重新命名为《安琪莉可Special》。第三波公司在此基础上于1997年11月以《安琪莉可——女王之路》为标题发布中文版，这也是“安琪莉可”系列游戏在国内唯一的官方中文版。本作游戏背景设定在一个由女王掌握的世界之上。女王的统治时间并不是永恒的，每隔一段时间就需要进行新的女王候补考试。玩家在游戏中扮演一位女王候补争夺新任女王的宝座。候选人不但需要提高自己的能力，也需要搞好与各位守护神（皆为男性）的关系。游戏最终的结局便取决于这两方面。

本作游戏的设想由光荣公司中的女性社员提出，这些深受光荣策略游戏浸淫的女性制作人萌发了制作一款以女性为主角的游戏，从而诞生了划时代的《安琪莉可》。由于此前在市场上完全没有同类游戏出现，所以《安琪莉可》在女性玩家中的影响力是空前的，再加上光荣擅长数值规划与系统设计，让本作游戏系统与《美少女梦工场》等养成游戏区别开来，形成自己的一套玩法。此后，光荣又学习《心跳回忆》的做法推出游戏的角色CD、音乐CD与漫画、动画以及声优见面会等等，取得了良好的业绩，其乙女游戏制作组Ruby Party成为光荣重要的财政支柱之一。2001年乙女游戏第2弹《遥远时空中2》由台湾光荣推出中文PC版，2003年乙女游戏第3弹《金色琴弦》也登陆PC平台推出中文版。至此，光荣三大乙女游戏会师PC平台，它们被统称为“光荣的新罗曼史”系列。可惜的是，这个系列只有以上3部作品推出过PC中文版，其它作品都位于主机或掌机平台上，这让光荣的乙女游戏在国内的知名度远远低于其每作必有PC版的策略游戏。

在欧美，1995年PF Magic（后被育碧收购）推出了它的“宠物”（PetZ）系列第一部作品《小狗与小猫》（DogZ and CatZ）。这款宠物养成游戏继承欧美养成游戏的发展脉络，游戏最大的特色是玩家可以通过配种繁殖出不同毛色与花纹的新宠物，据官方称“没有一种花纹是重复的”。欧美的养成游戏一直对这种有关DNA的基因遗传玩法情有独钟。

1996年/异军突起，帝国华击团出击

时间进入20世纪最后的5年，当玩家还沉浸于美少女的梦幻和心跳的恋爱之中时，却半路杀出个程咬金，另一家重磅游戏公司世嘉带着它的力作《樱花大战》杀入了美少女游戏的战团之中。

1996年9月，世嘉原创大作《樱花大战》登陆土星游戏机（SS）。游戏故事设定在虚构的太正时代（以日本历史上的大正时代为原型），在这个架空的历史背景下，玩家需要在“帝国歌剧团”的掩护下，带领“帝国华击团”的成员抗击邪恶的“黑之巢会”组织。游戏设计了人形机甲兵器“光武”作为战斗工具。驾驶“光武”需要很高的灵力，驾驶员多为纯洁的年轻女性。玩家作为少数拥有灵力的男性来到“帝国华击团”担当队长之职，大神一郎的传说由此开始。游戏过程分为两部分，一部分是在日常生活中与花组各位女孩的互动，另一部分是具有战棋游戏特色的战斗场景。本作除了设计许多小游戏作为调剂之外，还设计了一个独特的LIPS系统。在这个系统中，玩家必须在限定的时间内作出合

理的选择，很有点做“抢答题”的感觉，LIPS系统此后也成为游戏的一大特色一直沿用下去。

1998年世嘉趁热打铁，在SS平台上推出续作《樱花大战2》。2代追加了女主角的数量，追加各类小游戏，优化LIPS系统，续写新的剧情，但总的故事背景与游戏设定并没有发生根本性变化，把2代看作是一个加强版也不是不可以。

“樱花大战”系列是世嘉为自己的家用游戏主机全力打造的作品，其地位相当于《塞尔达传说》之于任天堂，世嘉对游戏素质的重视程度自不必多说，从角色设定到音乐制作都集结了当时的最强阵容。游戏相当一部分制作人员来自于此前大热的PCE游戏《银河大小姐传说优奈》（一款文字冒险游戏），包括音乐制作田中公平、脚本赤堀悟等人先后加入《樱花大战》的制作。这也使《樱花大战》带上了许多动漫作品的表现方式，比如在游戏中每一个章节结束都会有“下集预告”的过场演出等等。田中公平的音乐制作更是堪称经典，许多脍炙人口的乐曲传唱至今。片头曲那激动人心的《檄！帝国华击团》和片尾曲那缠绵委婉的《如花少女》都让玩家们记忆犹新。

《樱花大战》虽于1996年问世，但国内要直到2001年才由天人互动代理发行PC简体中文版（繁体版由大新资讯发行）。在1996年，太正樱花的浪漫情怀还没有漂洋过海影响到国内，所以在这一年依然有许多国产养成游戏涌现，并且在不同的题材方向上进一步摸索发展。汉堂开发的《模拟师父》很有特色。为了夺取武林密籍《御神九书》，玩家需要在游戏中培养弟子参加10年后的比武大赛。三大门派的武功招术各有不同，弟子练习的内容更是变化多端。游戏最具特色的要属“指令型即时动画战斗模式”，即发出指令后以动画的形式表现战斗。相对其它国产养成游戏，这款以中华武术为背景的游戏能较好地体现中国特色。它也成为后来《武林盟主》《天下霸图》等武侠养成游戏的前身。

这一年国产养成游戏还有欢乐盒制作的《玫瑰骑士》，游戏中玩家需要将公主培养成合格的君主，复兴王国。全崴资讯制作的《皇帝》则让玩家过足皇帝瘾，不仅要处理外交，还要管理内政和后宫家务。游戏最后，玩家可通过后世的评价来看自已到底是暴君还是仁君。

在宠物养成方面，世嘉于1996年在自己的掌机Game Gear上推出宠物游戏《宠物俱乐部——最喜欢小狗/最喜欢小猫》，首开日本掌机宠物养成游戏的先河。不过比起同年任天堂在Game Boy上推出的《口袋妖怪》来，世嘉的宠物游戏显得黯然失色。任天堂还于同年在SFC上推出《牧场物语》，将恋爱养成与模拟经营完美结合，此后一直被模仿，从未被超越。

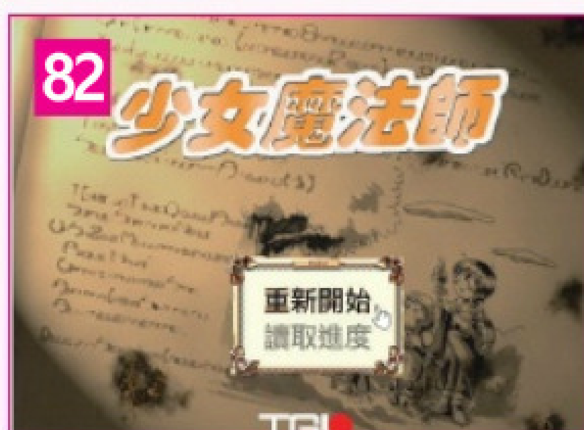


65.1996年《樱花大战》横空出世，具有典型日本女性气质的真宫寺樱成为那些年无数人憧憬的女孩
66.游戏独特的背景设定令人沉醉其中
67.10年间卖票的大神一郎左拥右抱桃花运不断，被称为大神一“狼”
68.红色一直是“樱花大战”系列女主角的代表色
69.“樱花大战”于2000年推出过电视动画，OVA作品也多达6部
70.“樱花大战”的剧团设定还使本作在日本流行真人演出
71-72.欢乐盒于1996年发布的《玫瑰骑士》
73-74.全崴资讯制作的《皇帝》













75.1997年《恋爱物语》正式上市
76《恋爱物语Special——恋与魔法的学园生活》在国内流传较广
77.本作人设并不算美型，但剧情还是很有特色的
78.游戏过程中的镜头捕捉让人印象深刻
79.不同属性的魔法修行让本作独具魅力
80.游戏中的Q版人物演出也很生动
81.1999年《恋爱物语2》上市
82.TGL的《少女魔法师》很有自己的特色
83.选择不同的人物即为不同的难度
84.多样的事件为游戏增色不少
85.《少女魔法师2》简陋的标题并不表示游戏内容不丰富
86.富士通于1996年出品的宠物游戏《海豚岛》，现在看来总有点诡异
87.天堂鸟出品的养成游戏《皇后》
88.《女神学园》剧情设定虽有些神棍，但女主角还是能入法眼的

值得一提的是，1996年日本BANDAI（万代）首度推出了名为“拓麻歌子”的电子宠物玩具。这种便携的电子玩具由于加入宠物养成元素而引发世界性的电子宠物热潮。同类产品引进国内之后被称为“电子鸡”“宠物蛋”等，曾经于上世纪末风靡一时，山寨产品无数，以至于当年的中小学曾明令禁止携带电子宠物进学校。

1997年/剑与魔法，《恋爱物语》登场

随着日式养成游戏越来越多地进入国内市场，国内制作者们也更加看重这块潜力巨大的蛋糕。然而要想分得蛋糕，一方面要面对日本游戏的竞争，一方面要照顾国内玩家的喜好，激烈的竞争让制作者们意识到创意的重要性。

这一年日本的重量级大作除了前述光荣的《安琪莉可》移植到了PC平台之外，另一款作品当属日本富士通的《恋爱物语》，华义国际于1997年5月发行该作中文版。本作系统设定沿袭《心跳回忆》，以学校为中心，但在背景设定上将当代校园改为剑与魔法的奇幻学院背景，让人眼前一亮。游戏设定在一块名为“瓦尔大陆”的古老神秘大陆上。大陆曾经遭受一场毁灭性的灾难，直到一位女神出现才得以恢复生机。许多年过去，新的灾难阴霾再次驾临，考古学家札克歇为了寻找拯救世界的方法而建立了魔法学院。主角来到这里学习的目的之一就寻找拯救世界的方法。游戏中，玩家日常学习的内容改为各类魔法，总体而言依然是《心跳回忆》的翻版，不过丰富的剧情事件与性格鲜明的女性角色弥补了系统的不足，从而使她成为经典之作。

富士通最早于1996年推出游戏的第一作。当1997年华义

推出中文版时。富士通已经在日本推出第一部作品的“加强版”《恋爱物语Special——恋与魔法的学园生活》，加强版追加了人物与剧情，不过与原作大相径庭的系统设定还是让许多玩家有些不适应。游戏的结局也是固定的，不以玩家修行的人物属性为转移，这点也令人失望。这部“加强版”后来以《恋爱物语之魔法学园》为名由华义在1998年发行中文版。**《大众软件1999年第一季度合订本配套光盘——恋爱物语专辑》全面介绍了“恋爱物语”系列游戏，并特别赠送了《恋爱物语》和《恋爱物语魔法学园》两款游戏的简体中文完全版。**日本方面，富士通则于1998年推出《恋爱物语2》，它转由第三波代理发行，在1999年推出中文版。游戏承接1代的故事，只不过主角变成了前作的弟弟，继续他哥哥未完的事业。作为一款1999年的游戏，本作依然采用简单的256色，正版游戏手册的制作也显得粗糙，显示出制作方已经无心于此系列的开发。本系列的最后一部作品《对战恋爱Simulation托里菲露兹魔法学园》已经不是恋爱养成游戏，也没有发布PC版，就不再赘述。

如果说《恋爱物语》在当时属昙花一现，那么同样于1997年开始崭露头角的TGL则将在此后很长一段时间里为玩家带来数量众多的美少女养成游戏，很是辉煌了几年。首开记录的是一款小品级游戏《少女魔法师》。游戏由TGL日本开发，于1997年7月由智冠发行。这是一款以炼金术为题材训练美少女学习魔法的游戏。游戏背景设定在一块神秘的大陆，宽阔的地形和众多的场景形成本作的特色。美少女们为了获得炼成魔法所需的材料而四处奔走，收集到材料之后则要通过炼金术修行魔法。本作的音乐与画面效果在当年都独树一帜，令人印象深刻。炼金术题材不由让人联想到Gust于1997年开始推出的“炼金术士”系列以及Mythos在1999年开始发布的“魔法师传奇”系列。比起那些大作来，本作只能算是休闲小品吧。

此后TGL又于1998年推出续作《少女魔法师2》，游戏同样由智冠发行。相对于1代，2代游戏拥有更好的画面，更多的收集元素以及更动听的音乐。在音效音乐处理上，TGL在当时使用了WAV＋CD音源，音乐效果得到了显著的提升。在内容上，游戏强调收集的乐趣与高自由度，在搞笑的剧情方面也下了很大的功夫，把一款小品级游戏做得有声有色，体现了日式游戏在这方面的优势。

这段时间日本还推出了一些宠物养成游戏。比如富士通于1996年出品的《海豚岛》（Fin Fin on Teo the Magic Planet）就属此列，华义国际于1997年代理出版。游戏的主要内容就是玩家养育一只名叫Fin Fin的宠物，宠物原型是海豚和小鸟的组合，水陆两栖能游会飞。世嘉则于1997年在其家用机平台上发布了一款名为《怪物农场》的养成游戏，游戏将培养对象设定为各种怪物，许多颠覆的造型很有特色，激发玩家的想象力。游戏最大的特点是通过音乐来随机生成怪物，在当时来说这的确是一个非常新鲜的设定。欧美游戏《西蒙》（SEAMON）也使用过类似的声音创建怪物模式。本作的后续作品一直延续了这种特色，到后来的《怪物农场》DS版，玩家不但可以用声音创造怪物，还可以用手写笔涂鸦“画”出自己的怪物，甚至输入文字，让文字变成怪物。这种独特的怪物创造方式让《怪物农场》特色鲜明独树一帜。不过由于游戏没有PC版，所以在国内影响很小。

国产游戏方面，这一年鹰扬公司推出自己的新作《明日之星2》，上市时间为1997年4月。新作采用256色的画面，图像表现与系统设定都比初代有进步，光是女主角的造型图就多达30多种，也算制作有诚意。本作最大的特色是玩家除了用正大光明的方式战胜竞争对手外，还可以通过抹黑、威胁等手段打压竞争对手。游戏中还引进了诸如赛马、艳舞、唱歌等比赛。明星最后会因为玩家培养的方法不同而成为天王巨星、修女甚至A片演员，结局多达30多种。

《女神学园》由鑫盛资讯开发并由鹰扬公司发行于1997年9月。玩家作为一位略有神通的大师，需要从信徒中择一进行为期3年的培养。游戏中玩家可以开发商品赚钱或者举办活动吸引人气，至于敛财手段是正大光明还是坑蒙拐骗，则全















89.《明日之星2》于1997年推出
90.比起日式游戏的清纯，国产明星游戏尝试过走性感路线
91.游戏中带有许多现实世界的内容，更显真实
92.1997年出品的《城市英雄大富翁》
93-95.加入等级和人物属性让《城市英雄大富翁》更加耐玩

取决于玩家自己。在培养接班人方面，游戏还引入了角色扮演的要素，更具代入感。比起日式养成游戏越来越强调“纯爱”，国内早期的养成游戏往往带有更多成人社会的影响，两者的不同并非孰优孰劣的问题，而是不同玩家群体的差异造成的。无论如何，这也算是当年国产游戏的一个特点。

1997年8月，天堂鸟发行了一款名为《皇后》的游戏，标题与此前一年发行的《皇帝》可谓遥相呼应。本作游戏背景设定在李世民登基之初，李建成一家留下一个唯一的女婴被李世民赦免，玩家作为李世民的好朋友——一位商人，需要担负起养育女婴的重任。本作玩法完全沿袭《美少女梦工场》，古风悠扬的唐朝文化与那位个性张扬的小女孩让人印象深刻。

此外，这一年还有让美女成英雄的《英雄志愿》，类似《大富翁》的《天使之约》《城市英雄大富翁》，模仿《心跳回忆》的《爱琴日记》等，游戏内容大同小异，限于篇幅不再一一列举。

1998年/“梦幻妖精”遭遇“纯爱手札”

1998年日本养成游戏市场持续火爆，新作不断涌现，国内受此影响，也呈现出一片欣欣向荣的景象，这一年在国内最为轰动的无疑是两部大作《美少女梦工场——梦幻妖精》与《心跳回忆——永远属于你》中文版的同年上市。

《美少女梦工场——梦幻妖精》最初于1997年推出PS版本，此后移植到PC平台，由精讯公司代理引进。游戏脱离DOS环境，进入Windows平台，采用了640×480的16位高彩，较之前两代效果更上一层楼。其故事背景也自成一派，玩家接纳的是一位渴望成为人类的精灵小女孩。“父亲”的职业也不再限定于勇者，而是可以在贵族、骑士、流浪汉等身份中间选择。作为玩家助手提出种种建议的小精灵也于本作首次登场。游戏载体转为CD-ROM之后，游戏内容得到了大量丰富，无论是服装的数量还是事件的数量都比前作增加了许多，结局也更为多样。让国内玩家高兴的是这款游戏不仅完全汉化，而且全程语音对白也做了精心的国语配音，可见精讯公司对游戏的重视。

细心的玩家会发现“梦幻妖精”没有打上第3代的数字，甚至连开发公司也不再是GAINAX。事实上早在1994年《美少女梦工场2》推出之后，其主要制作人赤井孝美便带领核心团队成立NINELIVES（九命）工作室独立出来。出于版权原因，游戏没有标注为系列的第3代。作为GAINAX初创时的骨干，赤井孝美为何要离开母公司单干，至今众说纷纭。不过母公司作为一家以动画制作为核心的公司，对美少女游戏一直抱有的不重视态度恐怕是原因之一。“梦幻妖精”没有像前两作那样首发于PC平台，而是转投家用机平台，很大意义上也是想为自己“正名”。在赤井走后，GAINAX倒是肆无忌惮地开发了一堆擦边球甚至18禁的成人游戏，两者形成鲜明的对比。赤井后来于2001年回归GAINAX，而《美少女梦工场》的第4代作品则要等到2005年才能与玩家见面。

与《美少女梦工场》同年在国内上市的便是《心跳回忆》。本作以PS版为基础在1997年移植到PC平台，尔后由华义在1998年发布繁体中文版《纯爱手札》（此为繁体中文版译名）。年底，**华义与大众软件合作，于《1998年大众软件合订本（下）配套光盘——心跳回忆背景设定》中赠送《心跳回忆——永远属于你》PC简体中文版。**

当时《心跳回忆》已经风靡日本，甚至已推出真人电影，各类新闻报道早已让国内玩家跃跃欲试。中文版游戏一经发售便引起轰动。华义后来接受采访时称，游戏的简体中文版最终售出超过20万套，在中国养成游戏的分野里，销量能达到这一数字的可谓凤毛麟角。

在日本，《心跳回忆》获得的巨大商业效益同样让KONAMI内部组织结构大调整。负责开发本作的“开发第4部”于1996年独立成为“虚拟之吻工作室”（Virtual Kiss Production）全权负责“心跳回忆”系列的开发。工作室推出了一系列周边游戏产品（俄罗斯方块、消除游戏等等），并在多个平台移植，快速地榨取游戏的品牌价值。另一方面，KONAMI还与18禁的侵权内容做不懈的斗争，甚至与同人画师对簿公堂。《心跳回忆2》虽然于1997年便宣布开发，但历经立石流牙等核心开发人员的退社，游戏最终延期到1999年才得以上市。新作加入的E.V.S.系统可以让女主角通过声音合成的方式叫出玩家输入的名字，还模仿“樱花大战”系列加入大量的小游戏提高游戏乐趣，虽然销量不错，但人气终究不及前作。旗下开发的另一款恋爱养成游戏《想见你》也没有取得预期的成绩，野心勃勃“虚拟之吻工作室”由此一蹶不振，直至黯然解散。此后，“心跳回忆”系列虽然一共推出至4代，但再也没有登上过PC平台。而KONAMI重振雄风再次推出日本国民级恋爱游戏则要等到10年之后了。

回看当年这两个最火爆的游戏系列，其由盛转衰的历程竟是如此相似。它们都经历了“销量火爆业绩斐然”“成立独立工作室”“核心成员离职”的过程，都遇到做不做18禁内容的抉择。1998年对日式养成游戏来说也许正是盈满之咎的转折点，不过对中国玩家而言，养成游戏的盛宴这才刚刚上了第一道菜而已。除上述两部游戏中文版外，这年还有多部养成游戏上市。

《明星之梦》由Sunsoft于1997年开发，富峰群资讯（现游戏橘子）于1998年12月引进国内。玩家在游戏中扮演一位摄影师，需要在游戏世界中寻找模特拍摄照片参加来年的摄影大赛。在寻找模特的过程中，玩家会邂逅3位个性不同的女主角，并在种种事件之中拉近彼此之间的距离。比起《明日之星》等国产养成游戏，日式明星题材游戏从一开始就透露着不染尘世铅华的清纯，给玩家留下了一段难忘的美好回忆。不过本作从各方面来说养成的成分已经很稀薄，应该属于恋爱冒险游戏的分类。

这段时期，TGL（它在台湾地区的中文公司名为“台湾帝技爷如”）继续大量推出各种小品级美少女游戏，如《大运动会》《快刀乱麻》《浪漫创世神话》《圣少女学园水晶组》等等。这些作品有些为TGL日本母公司制作，有些则是其它公司制作而由TGL汉化引进国内。甚至当时一些素质不错

的18禁游戏，TGL也负责去除其中的18禁内容，再将全年龄版引进国内市场，这一做法后来被称为游戏“洗白”。作为新时代日本美少女游戏的孵化机，TGL在当年云集了众多后来出名的游戏制作人与制作小组，可谓一个时代的标志。

宠物游戏方面，1998年任天堂在自家游戏机上发布的《皮卡丘精神满满》继续确立《口袋妖怪》的优势地位。比起欧美的养成游戏偏向于宠物甚至怪物养成，亚洲似乎更愿意尝试培养“小女孩”。比如由NTT开发、第三波发行的《俏皮小情人》就是一款借鉴宠物游戏的拟人养成游戏。游戏画面简单，采用真实时间系统。小女孩有自己的作息时间，白天会按时出门上课，所以在白天进入游戏你是找不到小女孩的。在特定的日期和节日，小女孩还能与你进行更多互动。这款桌面小游戏不由让人联想到后来颇有名气的“伪春菜”假想人格软件，在当时也算是颇为先锋的尝试。







































96.《美少女梦工场——梦幻妖精》1997年首发在PS平台
97.这一作的“女儿”很有特色，具有“精灵”的气质
98.“梦幻妖精”没有标上3代的数字，是制作人另立门户开发的作品
99.游戏着力烘托出精灵时代的世界观
100.游戏中的小精灵作为玩家的助手登场，适时提出建议
101.游戏有多种结局，女儿的未来全由玩家决定
102.多种交互方式让女儿有血有肉
103.华义国际1998年推出繁体版《心跳回忆》
104-105.《大众软件》随刊附赠《心跳回忆——永远属于你》
106-108.《明星之梦》由Sunsoft于1997年出品
109-111.TGL的《快刀乱麻》以振兴道场为中心展开故事
112-114.TGL的《圣少女学园水晶组》营造了又一个剑与魔法的世界















115-116.众多性格鲜明的人物组成《青涩宝贝》的特色
117.每个少女都代表了日本一地的风土人情
118.大量的事件和回忆让《青涩宝贝》的故事生动感人
119.许多人通过本作游戏大大增加对日本地理知识的了解
120.游戏中日本的铁路交通网令人印象深刻
121.游戏推出许多周边产品，但依然无法拯救母公司
122.《青涩宝贝2》延续了1代的主要角色，并将1代男主角设定为死亡
123.《青涩宝贝2》放弃了日本地图，去掉了大部分的养成元素
124.1999年大宇推出《明星志愿2》再掀热潮
125.《明星志愿2》中玩家将自己扮演明星

1999年/12都市12少女物语

在《美少女梦工场》与《心跳回忆》的激发下，1999年的国内市场依然是一片繁荣。这一年最为抢眼的无疑是《青涩宝贝》的粉墨登场。

《青涩宝贝》（其它译名有《青涩之恋》《伤感涂鸦》等）由Marcus开发，NEC Interchannel于1998年初发行SS版，后由上海依星于次年推出简体中文PC版，繁体中文版则由协和国际出品。故事从男主角收到一封神秘的情书开始。为了找到寄出情书的女孩，男主角踏上了环游日本全国的旅行，分别奔赴12座都市寻找昔日结识的12位女孩。游戏系统最大的特色是玩家必须为男主角规划行程，在资金与时间的双重约束下奔波于日本全国各地，与各地的女孩子保持联系并增进关系。在这款养成游戏中，模拟经营的成分所占比例非常大，这一独特的设计也让游戏摆脱了传统养成游戏的俗套，成为当年的新宠。日本发达的铁路交通网络、各处城市的风土人情（游戏使用了许多实景照片）以及12位个性迥异的美少女都给当年的玩家留下了深刻的印象。台湾地区还邀请了何嘉文演唱中文版片头曲《Loving You》，这也是继《心跳回忆》之后现实明星参与游戏宣传的又一例。

《青涩宝贝》是当年Marcus为对抗“心跳回忆”系列而推出的游戏，Marcus为此投入了大量的宣传与制作经费。由于《心跳回忆2》没有PC版，所以在华人玩家圈《青涩宝贝》的人气完胜《心跳回忆2》。游戏取得成功之后Marcus紧锣密鼓地开始续作的开发。DC版《青涩宝贝2》于2000年上市，并在2001年由上海依星与协和国际再度引进国内。然而续作在故事开头设定初代男主角因车祸身亡的剧情让许多玩家难以接受，续作游戏角色全部延续1代也让玩家觉得新鲜感不足，原本特色鲜明的日本全国铁路网络系统不复存在也是遗憾。种种原因导致游戏的2代没能复制前作的成功，结果高额的宣传费用拖累了Marcus的财政，公司虽于2000年宣布《青涩前奏曲》的制作，但终究没能等到转机出现。当2004年PS2版《青涩前奏曲》发布时，Marcus已经破产倒闭，只得由NEC Interchannel单独发行游戏。当年的两家中文版代理商上海依星与协和国际也已先后转型和倒闭，无力引进游戏。PS2版的“前奏曲”就这样成为此系列的绝唱。而NEC Interchannel公司后来历经周折，几度重组最后成立GungHo Works公司，制作出风靡世界的手机游戏《智龙迷城》等作品，那已是10年后的事了。

1999年对国产游戏来说也是值得纪念的一年。大宇的招牌游戏，国产养成游戏的代表作“明星志愿”在这一年推出了它的第2代作品。新作最大的特色是玩家不再扮演经纪人培养明星，而变成自己扮演明星，当自己的经纪人安排自己的日程活动。这点小小的转变说明大宇当时已经意识到女性玩家的广阔市场。从游戏中的各种设定以及男性帅哥出现的比例都可以看出本作有相当部分内容是面向女性玩家制作的。

玩家在游戏过程中会随时巧遇NPC人物，触发各种事件，事件数量非常之多。游戏场景内容也大大增加，特别是电视公司、唱片公司等建筑增加了一倍多，给了玩家更多的选择余地。

一年之后，大宇又推出《明星志愿2000》。2000版的主角换回男生，并在2代的基础上重新加入经纪人模式。2代的女主角会以隐藏角色的身份出场，前提是需要先安装2代，所以将2000版当作《明星志愿2》的威力加强版看待也不为过。如果说2代是面向女性玩家的一次尝试，那么2000版的游戏则是可以看作是2代的男生版。这两款游戏共同组成了世纪之交国产养成游戏的探索与发展。“明星志愿”系列的下一部作品一直要等到5年之后才会问世，那时的养成游戏市场早已改天换日。

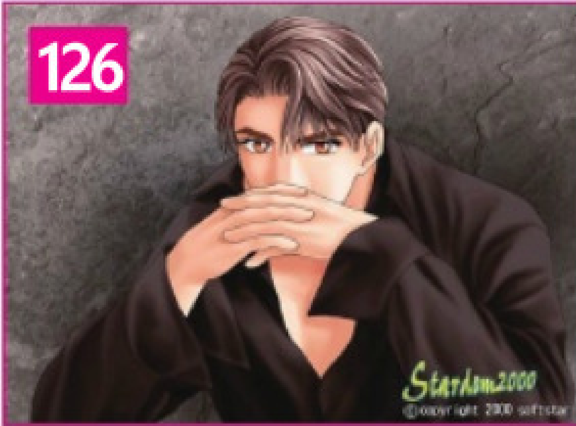
除上述作品之外，1999年还有富士通的新作《恋爱物语2》和《梦幻奇缘》问世。前者上文已经介绍过不再详述。《梦幻奇缘》则是一款面向女性玩家的作品，由大宇资讯在2000年引进。游戏中，玩家可从3名女主角中选择一人扮演，开始在梦幻王国克莱茵一年的生活。另外两名没被选中的女主角也是游戏中的重要角色。故事中另有7位男主角，3位隐藏人物，他们在王国中各有不同的职业与身份。游戏结局分成恋爱、友情、主线及隐藏共30多种，是一部内容比较丰富的作品。本系列后来于2003年推出续作《梦幻奇缘2》与《梦幻奇缘☆☆☆》。2代故事设定在一座被大海环抱的小岛上，玩家依然需要在3位女主角中选择一人扮演，与岛上众多男性互动，寻找属于自己的奇缘。2代游戏由光谱资讯于2006年推出中文版。令人叹息的是，当2代中文版推出时，曾经风光一时的富士通早已黯然退出养成游戏制作。

这一年其它养成游戏还包括由宏申开发、欢乐盒发行的《武则天》，游戏的核心内容就是培养一代女皇武则天，让她以仁爱之心登上皇帝的宝座。《新同居时代》模仿日式游戏《室友》（Roommate）而成，讲述了与美女一起租房“同居”的故事。《女杰》以商战与模拟经营为核心元素。《虚拟人生》是一款棋盘式人生模拟游戏。《魔法公主》以魔法少女在人间修行为题材。《艾蒂丝的魔法冒险》以魔法少女题材与《大富翁》模式相结合。《蓝调情人》是以大学为舞台的恋爱物语。《迦陵演义》是一个奇幻版《爱丽丝梦游仙境》……各种各样的新作不断涌现，陪伴当年的玩家进入新世纪。

2000年/来自另一个次元的声音

世纪之交的钟声伴随东西方融合的大势而敲响，养成游戏也以自己的方式渐渐成长。在日本，2000年后恋爱养成游戏开始显出颓势，以“催泪游戏”为代表的新生代恋爱冒险游戏开始崛起并取代恋爱养成游戏的地位。在欧美，以“养成整个世界”为理念的模拟游戏则随着硬件技术的发展而突飞猛进，进而在2000年出现了集大成的“模拟人生”系列。

前文中零星地提到了欧美开发的一些模拟养成游戏，虽然题材不同，但大多带有Sim（模拟）字样，比如《模拟蚂蚁》（SimAnt）、《模拟生命》（SimLife）、《模拟农场》（SimFarm）等等，这些模拟养成游戏各有特色，不过都限定

























126.《明星志愿2000》可以看作是男生版的2代加强版
127.国产作品与日式游戏画风差别很大，大宇一直保持自己的特色
128-130.《明星志愿》的小游戏合集
131.《明星志愿2000》中男性角色与女性角色都有戏份
132-133.《梦幻奇缘》是女性向游戏，有3位女主角可供玩家选择
134-135.女主角找不同的帅哥修行自己的各项属性，顺便培养感情
136.《梦幻奇缘2》于2003年推出
137.欢乐盒发行的小品游戏《武则天》



138.EA宣布最新作《模拟人生4》将于2014年年内上市

在某个特定领域之中，直到2000年Maxis推出集大成之作《模拟人生》（The Sims）。这部作品没有在Sim后面再加上任何后缀，显示出Maxis意欲将其打造成一个包罗万象的系列。事实上Maxis也的确做到了。从2000年开始起步的“模拟人生”系列从此一发不可收拾，常年盘踞在欧美各国单机PC游戏销量榜的前列，在2008年时，系列的全球累计销量已经突破1亿，成为全球最畅销最长盛不衰的PC游戏。至2013年，“模拟人生”共总发布正统作品3代，各种形式的资料片与外传更是不胜枚举。在日式养成游戏开始走下坡路的时候，“模拟人生”的崛起也许可以算作一个信号，表明了养成游戏日月换新天的变革与融合时代到来。

正如游戏那标志性的绿色菱形“柏拉图立方”所象征的意义一样，“模拟人生”最大的特点就在于它的高自由度。日式养成游戏的各种题材，比如抚养孩子、与恋人培养感情、驯养宠物，或者培养自己的各项能力等等内容都包含在“模拟人生”及其汗牛充栋的资料片之中。以《模拟人生》为例，2001年“非常男女”资料片以恋爱为主要内容，2002年“宠物世代”资料片则以玩家训养宠物为主要内容，2003年“超级巨星”资料片则需要玩家与经理人签约将自己培养成“超级明星”……“模拟人生”就像一个巨大的框架，开发小组可以向这个框架注入任意的内容，让玩家各取所需，这种自由度远比仅仅制作几个相似结局的日式养成游戏有更高的重复可玩性。

日式养成喜欢用数值作为游戏核心，连“好感度”“相思度”“压力值”等人物情绪也大多以数值的方式表示。“模拟人生”游戏中虽然也存在数值（以进度条的形式），但游戏过程却尽力弱化数值的重要性，而是以更直观的方式去表现玩家行动的结果，“喜欢”和“讨厌”更多是以人物的言行举止来表达，这种即时反馈的互动正是“模拟人生”最大的特色所在。它尽力营造出一个“真实”的世界，让玩家投入其中去探索与发现，去培养与成长。“模拟人生”可以说是欧美对“养成”这种游戏类型的诠释与理解。这与注重故事情节和人物塑造的日式养成游戏截然不同。两者之间并无孰优孰劣之分，而是各有各的侧重所在，它们互相借鉴，彼此交融，但决不互相模仿，彼此山寨。养成游戏没有发展成千篇一律的自我复制，而是能够派生出如此截然不同的系列，对玩家来说，无疑是一件好事。

话说回来，不管“模拟人生”在欧美取得多大的成功，它在亚洲的人气远不及欧美那么火爆。究其原因，除了不同的游戏文化造成的隔阂之外，还有一个重要原因可能在于“模拟人生”的人物造型更照顾欧美玩家的审美，这让它作为一款养成游戏在亚洲的吸引力大打折扣。这种情况直到大量国内玩家自制的游戏MOD出现之后才得以改变，系列在国内的人气也渐渐上升。2000年问世的《模拟人生》虽然在欧美一炮走红，但在当时国内关注的依然是大量涌现的日式养成游戏。这一年最让人兴奋的关键字无疑是“炼金”二字，代表作品为TGL的“炼金术士”系列与工画堂的“小魔女”系列。

“炼金术士”系列是由日本Gust公司从1997年开始在PS、SS等主机平台上开发的游戏系列，系列游戏都以英文ATELIER开头，所以又名“工作室”系列。2000年Gust将本作前两部作品打包移植到PC平台，尔后由TGL以《炼金术士玛莉》《炼金术士艾莉》为名推出中文版引进国内。游戏中，玩家扮演的女主角为了从魔法学校毕业，必须不断修行自己的炼金术，通过采集素材、修炼魔法提高技艺。总体而言，它很像前述《少女魔法师》的升级加强版，不过人物更精

美，事件更丰富。女主角还会在修行过程中遇到盗贼讨伐或亲友生病等突发事件，需要通过自己的魔法解决各种事件。本系列最大的特点是摈弃了俗套的正邪大战和拯救世界的主题，玩家在游戏中可以放松心情体验魔幻异世界的日常生活。这种轻松休闲的风格从此成为“工作室”系列最大的特色，不但受到女性玩家的欢迎，还意外地吸引了许多男性玩家。可惜的是，除了2000年的两部PC版之外，“工作室”系列新作全都只在家用机与掌机平台上推出，再也没有移植PC平台。这个系列虽然至今已长盛不衰地推出到第15代，但它在国内玩家的脑海中却永远定格在“玛莉”与“艾莉”的时代。

同年，日本工画堂的许多游戏也开始进入国内玩家的视野。作为日本为数不多的几家只出品全年龄游戏的PC游戏开发商，工画堂有大量作品被汉化引进国内，其中不乏模拟经营与养成游戏。1999年，大宇资讯引进了工画堂的游戏《小魔女帕妃》，其后又引进她的姐妹作《小魔女蕾妮特》《小魔女帕妃2》。第1作玩家扮演一名14岁的魔法师见习生帕妃，为了在一年的期限内还清巨额债务而经营一家“黑猫魔法店”。第2作玩家扮演前作女主角帕妃的竞争对手蕾妮特，同样需要在指定时间内筹措到一笔巨款。第3作依然以帕妃为主角，不过还追加了一位男主角。另外大宇还引进了工画堂的《魔法花园芙萝蕾》，这款养花游戏简直可以看作是早年的单机版“开心农场”。

工画堂此后又于2002年推出另一个模拟经营游戏系列《发明工坊》，并于2005年、2008年先后推出游戏的2代与3代以及两部资料片“脸红心跳大冒险”“白银的卡露”。其中前两代由光谱资讯推出繁体中文版，第3代及其资料片由松岗科技推出繁体中文版。后来，北京娱乐通推出了其中部分作品的简体中文版。

与“工作室”系列一样，工画堂的养成游戏没有打打杀杀的内容，以清新可爱的风格受到女性玩家的青睐，其中模拟经营成分又让男性玩家也乐在其中，而丰富的剧情和搞笑的对白则让游戏又带上文字冒险游戏的风味，可以说是多种元素混合而成的一个独特系列。严格意义上说，工画堂的作品更倾向于模拟经营而非养成，游戏也往往没有男女之间异性恋爱的内容，表现最多的是“女生之间纯洁的友谊”。因此，也有玩家将工画堂称为“百合游戏”的开创者之一。

除上述几部作品外，这年还有一些养成游戏值得一提。



139.“炼金术士”系列原是主机平台游戏，后移植到PC平台
140.游戏中没有打打杀杀，而是以和谐平静的日常生活为基调
141.“炼金术士”游戏系统简单明了，容易上手
142.工画堂的小清新作品《小魔女帕妃》
143.帕妃的竞争对手蕾妮特拥有一头蓝发
144.“帕妃”系列由工画堂黑猫制作组开发
145.帕妃经营的“黑猫魔法屋”
146.同一个世界观下的《魔法花园芙萝蕾》
147.2002年《发明工坊》问世
148.天才少女娜诺卡的形象深入人心
149.《人偶情缘》讲述技术宅培养机器人的故事
150.除机器人之外，《人偶情缘》中也有人类女孩登场
151-152.Openmind制作的《真爱密码2》
153-154.由FamilySoft开发的《初恋之白色情人节》

《人偶情缘》由日本Microcabin开发，上海依星与协和国际分别于2000年推出简体与繁体中文版。故事设定在一个机器人技术发达的时代，玩家的任务是将一个机器人偶修补成形并让她拥有人“心”。游戏的续作《人偶情缘2》同样由依星与协和引进并于2001年上市。2代故事背景延续前作，并加入更多的冒险挑战。游戏虽以人工智能为主题，但整体框架依然是传统日式养成游戏，需要依靠电脑AI互动的内容是没有的。

《真爱密码》由Openmind公司开始，晶合互动发行。游戏讲述喜欢摄影的男主角与邻房女孩之间发生的故事。游戏后来于2001年推出《真爱密码2》，继续其千禧年摆脱单身大作战的计划。

《初恋之白色情人节》由FamilySoft开发，玩家需要在情人节到来之前一年多的时间里追到心仪的女孩。家庭成员设定中有一个妹妹是一大亮点（多年之后但凡男主角都会带个妹妹），游戏中可以写信给女孩也是本作一大特色。

此外，在2000年前后还有为女主角安排食谱与日程的《窈窕美眉之百分百女孩》；以众多趣味小游戏吸引玩家的《恋恋情深》；养育外星姐妹的《幸福姐妹花》；以经营与养成相结合的《梦幻咖啡屋》和《梦幻西餐厅》（本系列共有4部作品）；以仙女为主角的《水灵仙子》等等，不再赘述。

2001年/《樱花大战》，在绚烂中凋零

2001年，当狮头工作室（Lionhead Studios）接过牛蛙（Bullfrog Productions）的衣钵开发出划时代作品《黑与白》的时候，国内市场正进入日式养成游戏最后的辉煌，上海依星、北京新天地、天人互动等公司在21世纪最初一两年的时间里完成了大量优秀PC游戏的汉化与引进工作，让那几年中国单机游戏的年度发行量达到史无前例的高峰，这其中自然包括当年占有重要地位的养成游戏。天人互动在2001年一口气引进了“樱花大战”的1代与2代，无疑让这一年成为名副其实的“樱花大战年”。

由于世嘉游戏机当年在国内风靡一时，许多游戏机杂志早已连篇累牍地报道过《樱花大战》这款当年荣获首届“日本游戏大赏”的优秀作品。简体中文PC版的发行虽然整整迟到了5年，但丝毫不影响中国玩家的热情。5年时间掩盖不了游戏的光辉，基于DC版重制的《樱花大战》在PC平台的表现可圈可点：丰富的游戏内容、多样的结局、新颖的LIPS系统，再加上个性鲜明的女性角色，让无数人陶醉在那绚烂的樱花风情之中。

《樱花大战》中文版在2001年8月上市。同年11月，天人互动又紧锣密鼓地推出《樱花大战2》简体中文版，为对抗盗版，8CD的庞大容量以极低的价格出售。在游戏上市的同时，天人互动还推出12VCD的《樱花大战》动画版套装，如此丰厚的产品对当时的“樱战”粉丝们来说实在是一场饕餮盛宴。

然而，在樱花飘舞最灿烂的同时，也预示着花期将尽的寒冬将至，回顾“樱花大战”系列的历史，总不由让人想起那句“勘破三春景不长，缁衣顿改昔年妆”的诗句。《樱花大战2》推出仅一年之后，天人互动便黯然退出了游戏代理的历史舞台。2002年《樱花大战3》中文版推出之时，代理商已经变成第三波（北京）公司。事实上，面临樱花凋零窘境的并非只有中国的代理商，还有日本的开发商世嘉。

当《樱花大战》中文版于2001年在中国刮起浪漫的樱花之风时，世嘉于同年在自家DC游戏机上推出系列正统续作《樱花大战3》。本作在一年之后由第三波引进发布了6CD的简体中文版。3代的故事背景由日本转至法国巴黎，女主角也换成全新的5人。比起SS平台的前两作，3代在战场画面的表现力度上更进一步，全3D的战场地图可以自由调整角度，临场感十足。由明贵美加等参与的机械设定也让玩家耳目一新。

此后世嘉于2002年开发完成DC版《樱花大战4》，游戏集结历代女主角，基本可看作是世嘉为此系列画上的一个句号。4代日文版于2004年移植到PC平台，至于它的中文版则要等到2007年才由北京娱乐通引进出品（繁体版为英特卫代理）。

由于家用游戏硬件事业受挫，连年亏损的世嘉于2001年——这个“樱花”在中国开放最绚烂的年份——宣布放弃硬件产品专注软件开发。当世嘉放弃家用机开发之后，作为拳头产品的“樱花大战”系列一下子成了无枝可依的弃儿。失去自己的舞台，交给别家又不甘心，这可能是世嘉选择将“樱花大战”1代至4代都移植到PC平台的原因吧。作为中国玩家，也许我们应该感到庆幸，若非如此我们哪能玩到那么多PC版的“樱花大战”呢？但作为“樱花大战”的粉丝，面对世嘉为生存而壮士断臂，留给我们的却是樱花飘散之后的瑟瑟悲凉。

后来世嘉还曾于2005年推出PS2版的《樱花大战5》。新作的舞台设定在美国纽约，不过男主角已经不再是此前各代的代表人物大神一郎。5代虽然与世界同步推出中文版，但由于游戏为PS2平台，所以大多数国内玩家依然无缘5代游戏。5代也成为“樱花大战”系列至今唯一一部没有PC版的作品。2010年，5代还曾以“So Long, My Love”的副标题面向欧美市场推出英文版，这也是该系列中唯一一部推出英文版的作品。连英文版都有了，然而PC版依然杳无音讯。值得一提的是世嘉曾经于2006年在中国ChinaJoy游戏展上宣布制作《樱花大战Online》，不过这一计划最终也是无疾而终。世嘉对PC平台大约已经彻底死心了。

在日本，2001年另一款养成大作则是KONAMI出品的“心跳回忆”第3代正统续作“约束之地”。由于3代游戏为PS2平台，所以在国内并不为太多玩家所知。3代最大的特点是人物设定由传统的2D人物描绘变成3D＋卡通渲染（Cel-shaded）的形式。新技术的运用在当时意外取得不错的反响，由此翻开美少女游戏的新篇章，3D美少女从此成为美少女大家族中的一员。甚至有一种观点认为传统日式养成游戏衰落的直接原因就是由于受到了日益发展的3D技术的冲击。

在《心跳回忆3》发布一年后，KONAMI还推出了系列第一部面向女性玩家的作品《心跳回忆女生版》（Girl's Side），并取得了不输给男生版的销量成绩，可见当时日本的女性玩家市场已经被大规模地开发出来了。女生版后来分别于2006年与2010年推出2代与3代，不过都发布在主机或掌机平台上，没有推出过PC版。

《心跳回忆3》的另一项创举则是游戏通过向社会募集资金制作而成，在游戏结局之后还会列出筹款名单。KONAMI的这一行动比后来Kickstarter等网站风风火火搞众筹游戏早了近10年，可谓是一次大胆的尝试。

在欧美，2001年最值得一说的便是上文提到的《黑与白》，这款游戏的先锋意义无论用多少笔墨渲染都不为过，可说是一部早生10年的优秀作品，游戏网站IGN甚至将它评选为21世纪前10年中最伟大的PC独占游戏之一。游戏无论是细节还是创意都非常优秀，鉴于本文专述养成游戏，在此就说说本作颇具特色的宠物养成。

在《黑与白》的世界里，玩家作为"天神"可以得到并培养一只专属于自己的宠物。游戏里没有所谓的属性、没有



155.天人互动成为"樱花大战"系列1代与2代的代理商
156-157当年的正版可谓诚意制作
158.连背景图片的文字都进行了汉化
159.《樱花大战3》已经转由第三波发行简体版
160.《樱花大战3》更换了全新的小队成员，只有大神一郎继续开后宫
161.《樱花大战4》全家福
162.由娱乐通代理，姗姗来迟的《樱花大战4》简体正版
163.《樱花大战5》是系列唯一一部推出英文版的作品
164.传说中夭折的《樱花大战Online》
165.《心跳回忆3——约束之地》于2001年上市
166.《心跳回忆3》仅有主机版和移植掌机版，没有PC版
167.卡通渲染的人物形象效果意外地让玩家感觉不错
168.事实上《心跳回忆》也曾经推出过Online版本
169-170.比起《心跳回忆3》原版，它的女生版似乎更为成功
171.以3D为卖点的《Betta Betta斗鱼日记》
172.以怪物合成为乐趣的《露卡的魔兽教室》
173.内容丰富的任天堂游戏《动物之森》
174.使用了语音识别技术的《水族小铺》













175.《魔力宝贝》玩家当年喊出“萌宠网游爱一生”的口号
176.网游时代的玩家已习惯把宠物叫做“宝宝”
177.《武林群侠传》将武功与养成有机地结合在一起
178.修行是《武林群侠传》的重要组成部分
179.《天下霸图》结合了经营、养成与战棋元素
180.《天下霸图》的全国地图很有点模仿《三国志VI》的痕迹
181.《天下霸图》每个弟子都有详细的属性
182-183.《天下霸图2》的战斗变为即时制，门派建筑与地图得到了优化
184.《情归故里》由Alco开发，新天地发行
185.《心动情缘》由Gamania开发，天人互动发行

繁琐的数值，所有培养过程皆在玩家与宠物的互动中完成。你可以把宠物培养成暴戾的食人魔鬼，也可以将其培养成和蔼的天使。游戏中的宠物甚至会学习玩家的行为。如果玩家平时就对自己的子民滥杀无辜，宠物也会在肚子饿的时候偷跑进村里吃人作恶。高自由度的培养与真实的互动让游戏充满灵性。此后无论是日本还是欧美的宠物养成游戏都借鉴了本作的许多创意。这款伟大的作品的确值得人们纪念。狮头公司后来于2005年推出《黑与白2》，在各方面都有进步，但在游戏理念上并无实质突破。

在《黑与白》的耀眼光辉下，2001年前后的宠物养成游戏都显得有点黯然失色。其中值得一提的有轻松活泼的饲育类游戏《宠物乐园》；种花养草的《花历》；以3D为卖点的《Betta Betta斗鱼日记》；以怪物合成为乐趣的《露卡的魔兽教室》；以活泼小动物为卖点的《NOMO学园》；以可爱见长的《我的小马》；使用了语音识别技术的《水族小铺》；大百科式的《梦幻水族箱》；搭载网络功能的《可爱小猫咪》等。另外，任天堂于2001年于自家游戏机上推出的《动物之森》则成为日式宠物养成类游戏的集大成之作。

2002年/网络的冲击与单机的转折

2002年初，一款以宠物为卖点的回合制网络游戏悄然开始在中国的内测，那就是后来影响深远的《魔力宝贝》。本作的英文名是Cross Gate，既不含“魔力”的意思也没有“宝贝”的单词，但这个中文译名却准确地归纳了游戏的核心内容，那就是学魔法，养宠物（宝宝）。在一年之后的2003年，网易公司的同类产品《梦幻西游》开始内测，从此拉开“梦幻”类宠物养成游戏在中国10年长盛不衰的序幕，《梦幻西游》至今依旧人气兴旺。

可惜的是，网游中的宠物养成丢弃了单机养成游戏的那些灵性，更不要说能够出现《黑与白》或者《模拟人生2——宠物当家》之中那些高自由度的培养方式。虽然许多网游都声称自己拥有独一无二的宠物养成系统，但到头来大部分网游中的宠物只吃一种食物——人民币。这可能也是大部分的宠物养成网游不被玩家当作养成游戏看待的原因。

无论如何，网游在2000年之后还是汹涌澎湃地袭来了。它冲击的不是养成游戏这一种游戏类型，而是整个单机游戏市场。这一年没有出现引人注目的单机养成大作，倒是有单机游戏公司开始倒闭或转型，光是从这些细节也能让人感受到单机市场严冬到来之前的寒意了。

河洛工作室开发的《三国群侠传》也许是2002年比较引人注目的一部作品。游戏中的角色不像传统三国游戏那样通过带兵打仗升级，而是需要通过养成的方式加以培养。这种

新颖的玩法让本作在奇侠类游戏中独树一帜。事实上，以武功修炼作为养成元素的游戏几年前就已经涌现，比如2000年的《武林盟主》，2001年的《忍者学园》等都属此列。河洛工作室也在2001年推出《武林群侠传》，将武侠养成发扬光大。

此后光谱资讯于2003年推出《天下霸图》，继续深挖武侠养成类游戏的游戏性。游戏中玩家作为一家江湖门派的掌门人，需要培养手下弟子的能力，自创武功绝学、经营产业、广开财路，以称霸武林为最终目标。游戏融合《三国志》的武将培养模式，加入许多武侠元素，在当时博得许多武侠玩家的关注。然而光谱毕竟不是光荣，由于数值设计做得太差，游戏中后期往往出现各种各样的平衡问题，令玩家扫兴而归。光谱后来于2007年推出《天下霸图2》，游戏优化了全国地图，加入武功盘系统并将战斗改为即时制，但引起的反响还是一般。

2002年，新天地、天人互动等公司继续活跃在代理引进游戏的第一线，在它们的努力下，又有不少国外养成游戏出现在玩家面前。《夏色恋物语》由Hunex开发，新天地发行，游戏加入随机元素提高可玩性。《情归故里》由Alco开发，新天地发行，讲述了男主角“回老家结婚”的故事。《心动情缘》由Gamania开发，天人互动发行，游戏中不但可以选择扮演男主角，还可以扮演女生追求游戏中的男生，算是“男女通吃”的一款游戏。同类作品还有2001年由地球村代理发行的《驿动的心》，游戏可以选择扮演兄妹中的任一人展开故事。

除此之外，在2002年还有一家国内工作室也许应该被我们记住，那就是英业达旗下的明日工作室。

明日工作室早年制作和代理了许多养成游戏小品，其简体中文版大多由新天地代理发行。其中包括《虚拟人生》三部曲（与EA的“模拟人生”系列无关）、《电影大亨》（与狮头公司的《电影工厂》无关）、《台北咖啡屋》（与美梦成真资讯的“梦幻咖啡屋”系列无关）等。可以看到，明日工作室许多作品的标题都非常“山寨”，但据此说它剽窃却实在有点冤枉，它的游戏往往比那些名作推出更早，说山寨那也是名作山寨它了。

《虚拟人生》三部曲分别于1999年、2000年与2003年上



186-188.《驿动的心》由地球村于2001年代理发行
189-192.明日工作室从1999年开始推出的“虚拟人生”系列
193-194.明日工作室于2000年推出《电影大亨》（Movie Master）
195-196.由明日工作室代理发行的《美少女手札》
197-198.明日工作室2001年出品的《台北咖啡屋》
199-200.由火流星软件开发，娱乐通发行的《虚拟人生4》













201.火狗工房的首部作品《爱神餐馆》
202.2004年《爱神餐馆2》推出，游戏系统更为完善
203.《爱神餐馆》具有模拟经营与养成相结合的游戏内容
204.2005年《发明工坊2》问世，天才少女娜诺卡继续拯救世界
205.此后的《发明工坊3》已经变成冒险游戏而非养成游戏
206.2005年火狗的养成游戏大作《绯雪千夜》上市
207.《绯雪千夜》采用全3D场景，玩家可以自由移动人物
208.《绯雪千夜》在野外探险战斗中也引入3D场景
209《绯雪千夜》结局非常丰富
210.2005年，大宇名作《明星志愿3》上市，给玩家带来新的感动

市，其中还有一部外传“修罗战记”，游戏效法《大富翁》《人生剧场》等制作而成，主要特点是除了金钱和道具之外，玩家角色还拥有多项属性数值可供培养，加入角色养成元素让游戏耐玩度大大增加。据称此系列三部曲累计卖出超过100万套，在当年也算红极一时。在明日工作室退出游戏制作后，北京火流星软件与娱乐通合作，分别于2009年和2010年推出《虚拟人生4》与《新虚拟人生》两款新作，可以看作是此系列的精神延续之作，不过由于更换了游戏制作团队，游戏风格与原作已大相径庭。

《电影大亨》（Movie Master）出品于2000年，游戏模仿《明星志愿》的模式，将模拟经营与明星养成相结合。当然这部小品级游戏与狮头公司2005年的《电影工厂》（The Movies）相比自不可同日而语。

2000年之后，明日工作室还推出过以公司员工为原型的《快乐上班族》，以经营咖啡店为题材的《台北咖啡屋》，并代理出品过欢乐家庭开发的《美少女手札》《ㄇㄝ組派派对》（ㄇㄝ为模仿小羊“咩咩”叫声的注音符号）等作品。然而随着单机游戏市场在2002年后开始衰退，明日工作室最终决定转型。也许是因为它此前出品了许多经营与养成游戏的缘故吧，明日工作室转型很成功。如今在国内人气旺盛的动漫作品《秦时明月》就是由明日工作室策划发行的。在大量单机游戏工作室关门倒闭的时代背景下，明日工作室有幸成为躲过此劫成功转型的幸运者。转型之后的明日工作室对当年这段游戏开发的历史却讳莫如深，似乎并不想让人知道自己曾经开发过游戏，如今在其官方渠道上完全找不到与当年相关的游戏资料。

2005年/《绯雪千夜》成绝唱

2003年之后，中国单机游戏的寒冬开始到来，伴随着网游产值的迅猛发展，单机市场开始萎缩。随着北京新天地、上海依星等代理公司先后倒闭或转型，代理引进游戏的数量连年减少，国内游戏开发商也纷纷转向网络游戏开发。养成游戏在当时既无法改编成网游，又没有足够广大的市场，国内比较知名的品牌系列又都出自日本，几方面共同影响导致养成游戏的产量骤减。即使偶有新作，也都是类似《大富翁》或《美女餐厅》之类的小品级游戏。然而，即使在如此艰难的环境下，还是有一家公司在坚持自己的梦想，那就是来自香港的火狗工房。

火狗工房成立于1999年，于2000年推出首部作品《爱神餐馆》。这是一款模拟经营与角色养成相结合的游戏，以唯

栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris

美的画风博得玩家好感。游戏后来登陆XBox，成为中国第一款登陆XBox平台的原创游戏。火狗后来于2004年推出PC加强版《爱神餐馆MAX》，于2005年推出续作《爱神餐馆2》。2代加入更多人物角色，追加丰富的剧情，经营层面也具有一定的挑战性，与同年推出的《发明工坊2》一起被玩家称为“美少女经营游戏双璧”。

2005年12月，火狗推出养成游戏《绯雪千夜》。本作故事框架借鉴《美少女梦工场》，描写上天降下一位小女神莉莉丝来到人间修炼，玩家需要在“一千个日夜”的时限内将小天使培育成才。游戏结合了养成、经营、炼金魔法与冒险等多种元素。最大特色是采用了3D人物与场景，玩家可在城市中自由移动，野外战斗也更为有趣。游戏内容丰富，除了女主角之外还有众多各具魅力的角色登场，主要女性角色都以花为名，意境优美，为玩家谱写了出一幅曼妙的“百花群芳谱”。此后火狗又于2006年推出标题为“千夜一夜”的资料片，让游戏素质更上一层楼。

作为养成游戏，《绯雪千夜》在各方面的素质都堪称优秀，然而即使如此优秀的游戏在当年的大环境下也面临叫好不叫座的尴尬局面，2007年，入不敷出的火狗难逃破产倒闭的命运，幸得被游戏橘子收购，这才保住了公司。此后它转型制作手机游戏，已经与PC单机游戏渐行渐远。

这时的日本市场，传统养成游戏也已全面衰退，即使是《美少女梦工场4》这样的成名作品上市也难掀起当年的风潮，取而代之的是以《秋之回忆》等为代表的恋爱文字冒险游戏（ADV）。这类游戏去除了养成游戏的各类繁琐数值，将游戏变成类似配图配音电子小说那样的休闲产品，进一步降低开发成本，以低成本的方式维持生计。可以说，无论是游戏内容还是游戏理念，这时的恋爱游戏已经与养成游戏分道扬镳了。养成游戏最后的堡垒KONAMI也已多年没有新作。这时，另一家日本公司NAMCO站了出来，推出一款名为《偶像大师》的街机游戏，终于让日式养成游戏的面貌焕然一新。此后8年间，《偶像大师》一路高歌猛进直至攀上日式养成游戏的新高峰。不过对2005年的国内玩家来说，即使玩不到这款日本街机游戏也没什么可遗憾的，因为大宇在这年奉上了它的明星养成名作《明星志愿3》。

3代推出恰逢“明星志愿”系列问世10周年，大宇对3代

















211.大宇继承自己游戏的特色，并没有跟风日本的萌系风格
212.《明星志愿3》的活动场景进一步扩大，选择的余地更大
213.《明星志愿3》中有多位性格各异的偶像登场，玩家还可以把他们组成偶像团队
214.2007年，《明星志愿3》的独立资料片“甜蜜乐章”上市，“甜蜜乐章”是面向女性玩家推出的一部资料片
215.带有即时战略元素、以宇宙为舞台的“银河天使”系列
216.以失忆天使为线索的“飘羽”系列
217.以清朝为游戏背景的《爵爷吉祥》
218.以穿越到埃及开始故事的《纸莎草书》
219经典改编的宠物养成游戏《宝贝万岁》
220.内容丰富的《怪怪水族箱》



221.娱乐通原创制作的《红楼梦》很有自己的风格，但基本不含养成元素

的重视程度毋庸置疑。3代游戏回归原点，侧重模拟经营的游戏内容，玩家需要在内忧外患的情况下凭一己之力挽救公司于危难：签约艺人，培养能力，接手通告，参加演出……游戏中玩家可与多位男女明星互动，还能组成偶像团队拓展演艺事业。丰富的剧情事件与鲜明的人物个性令人印象深刻，独一无二的明星养成题材也让本作独步国内市场10年。

2006年，大宇先后推出“星光圆舞曲”“银色幻想曲”两部资料片，又于2007年推出独立资料片“甜蜜乐章”。游戏虽然在玩家之间口耳相传，但遇到了与《绯雪千夜》一样的困境，在单机市场萎缩与盗版横行的双重压力下喘不过气来。直到2013年，“明星志愿”的数字依然只停留在3代，没人知道4代游戏何时能够问世。

《明星志愿3》与《绯雪千夜》堪称国产养成游戏的两座高峰，为2005年的养成游戏写下辉煌的两笔，然而游戏的惨淡命运却也让它们成为国产单机游戏的陪葬。试想，在市场上已经没有日本同类游戏直接竞争的情况下，素质如此优秀的游戏依然无法取得销售业绩，以后还会有谁肯继续在这个领域投资开发新游戏呢？

虽然数量不多，但从2002年到2005年还是有一些具备养成要素的游戏在国内上市。其中包括Broccoli的“银河天使”系列，exe-create的“飘羽”系列，光荣的“遥远时空中”与“金色琴弦”系列。其它还有CSoft的《恋爱爆棚》，朔太科技的《纸莎草书》，戏典娱乐的《我的梦想咖啡厅》，智冠的《青春学园——恋恋人生》，光谱的《水之旋律》《契約之絆 My Devil》《魔法少女——未知的天空艾塔提亚》，ValuSoft的“疯狂宠物”系列，微软的《宝贝万岁》（Viva Pinata），Popcap的《怪怪水族箱》等等，限于篇幅不再详述。

2007年/工场不再梦犹在

《明星志愿3》与《绯雪千夜》的市场影响余波一直延续到2007年。这一年，借着《美少女梦工场5》上市之势，包括《毕业生》《兰岛物语》等作品在内的养成游戏新作纷纷上市，以强大的阵容与优秀的素质谱写了养成游戏最后的辉煌之年。自2007年以后，可以说国内再无单机养成游戏。

“美少女梦工场”的新世纪发展之路还要从2001年说起。“美少女梦工场”之父赤井孝美在独自成立公司制作完成《美少女梦工场——梦幻妖精》之后，于2001年回到母公司GAINAX。为了迎接他的回归，GAINAX特意制作了以“梦幻妖精”为背景的26集动画《小公主优希》。同时GAINAX的游戏事业也从各种小游戏开发回归养成游戏的制作，于2001年推出《新世纪福音战士——绫波育成计划》。游戏以动画《新世纪福音战士》为蓝本，结合《美少女梦工场》的养成元素，是一个动画与游戏完美结合的产物。本系列此后又于2004年推出“碇真嗣育成计划”。两款游戏先后由华义国际与光谱资讯推出中文版，受到动漫爱好者的好评。

2005年《美少女梦工场4》正式上市并由精讯于同年推出中文版。从游戏直接标注为4代这一点也说明GAINAX默认了当年脱离组织单干的“梦幻妖精”为系列第3代。4代游戏人设改为天广直人，风格变化很大，不过也俘虏了许多

新生代玩家成为系列的粉丝。新作背景设定在人魔共存的中世纪，玩家可以让女儿在人魔两族之间作出选择，游戏大大增加事件剧情的容量，大量的剧情和人物互动让玩家乐在其中，4代总体依然是面向男性玩家而设计的作品。

两年后的2007年，系列最新作《美少女梦工场5》问世，由于繁体版代理更换为光谱资讯，所以标题被改为《美少女梦工坊5》。同年，北京娱乐通先后推出了4代与5代的简体中文版，统一使用“工场”字样。5代人设重新由赤井孝美负责，游戏背景也转至现代，小公主从战乱的中世纪穿越而来并且失去了记忆，玩家需要担当起保护她的责任，将之养育成人。据称这本是赤井孝美提出的原4代游戏的企划方案，在5代游戏中，这个原本被搁置的企划方案终于得以呈现在玩家面前。此外，本作还首次提供选项让玩家可以扮演“母亲”，事到如今才意识到女性玩家群体的存在，实在有些太后知后觉了。

在5代推出的同时，GAINAX也将前几代作品翻新复刻到



























222.2001年GAINAX推出《新世纪福音战士——绫波育成计划》
223.以“梦幻妖精”为原型改编的动画《小公主优希》
224.2005年《美少女梦工场4》以全新的面貌正式上市
225.《美少女梦工场4》各方面中规中矩，尽力表现系列本身的魅力
226.改由天广直人担任人设的4代女主角不像“女儿”倒更像“妹妹”
227.2007年《美少女梦工场5》正式上市，谱写她的最后一段奇幻旅程
228.与《美少女梦工场5》共同推出的是前作各代的复刻重制版
229.《美少女梦工场5》带着浓浓的个人风格，更像一件艺术品
230.2007年《兰岛物语——少女的约定》推出
231.《兰岛物语》后来又推出日语版，由于本作浓浓的日式风格，常被当成是日本制作的游戏
232.能够养“儿子”的《天使计划》
233.KID等公司的游戏已经没有养成的元素，只是纯粹的美少女游戏
234.工画堂的游戏继续贯彻它的百合风格

Windows XP平台之上，发挥系列的余热。然而无论是4代还是5代，在市场上的反响都远远不及当年。5代甚至可以说是制作人赤井孝美为圆自己的美少女之梦才勉力制作的吧，游戏充满了个人风格，甚至都不太像一款2007年的商业作品。就在《美少女梦工场5》上市的当年，赤井孝美便由于种种原因再次离开了GAINAX，从此退出游戏制作的行列，回家乡搞自己的特摄电影去了。GAINAX也将这个系列束之高阁，再无续作消息。如果真有下一代“美少女梦工场”问世，也许那时我们只有扮演“爷爷”了。

说完“美少女梦工场”的结局，就不得不提到2007年的另一部养成游戏《兰岛物语——少女的约定》。本作由香港的Circle（创意圈）开发，可以说是继火狗的《绯雪千夜》之后国产养成游戏的又一力作。不过由于本作交由EA代理发行，又带有浓浓的日式风格，所以常被玩家当成是国外游戏。

游戏模式类似于《美少女梦工场》，玩家不但要培养好女主角，还能够与游戏中的众多女性角色互动，丰富的剧情与精美的画面是本作的卖点，甚至有后宫的隐藏结局。然而游戏的PC版销售依然不尽如人意。其制作人在2013年透露《兰岛物语2》的相关消息时表示2代只有制作掌机游戏的计划，暂时没有PC版的计划。

2005年至2009年国内市场上的养成游戏依然以代理为主，光谱资讯与北京娱乐通成为主要代理厂商。其中光谱发行的有《天使计划》《水之旋律2——绯之记忆》等，娱乐通制作发行的有《红楼梦》（非代理，国产原创）以及《见习天使——黑白色》《Iris~鸢尾花物语》《终极生化少女》等，其它还有工画堂的《战机少女》《手机少女》《百合二重奏》《魔法学园异闻录》《妖之宫》等作品。另外宇峻奥汀还于2008年推出一款《爱情研究院》。其实，上述许多游戏中养成的元素已经非常稀薄甚至完全没有，许多作品只能算是广义的美少女游戏，在此不再详述。

需要补充的是EA于2008年发售了高自由度的怪物养成游戏《孢子》，游戏虽然没有取得《模拟人生》那样的成功，但依然很有创意。

2009年/衣钵传承，《心跳回忆》的轮回

单从游戏在国内的影响力而言，日本三大养成游戏也许就是“心跳回忆”“樱花大战”和“美少女梦工场”。随着“樱花大战”与“美少女梦工场”先后走向终点，把守日式养成游戏最后尊严的只剩“心跳回忆”一支孤军，而它也最终在2009年退位让贤。2009年KONAMI在掌机上发布了两款重要的养成游戏，分别是PSP平台的《心跳回忆4》与NDS平台的《爱相随》（Loveplus）。《心跳回忆4》的剧情设定在初代故事发生15年后，尘封的传说再次流传，恋爱的故事再次谱写。游戏打出的怀旧牌让许多玩家重拾当年的感动，回到起点的背景设定似乎也暗示了“心跳回忆”已经完成了自己的轮回，不再心跳，只剩回忆，未来新的感动，也许要交给新作《爱相随》继续传承下去了。

《爱相随》可以说是一款为掌机而生的恋爱养成游戏，最大限度地发挥了掌机硬件的各种性能。3D画面、虚拟现实、触屏互动、真实时间系统……游戏中不再出现繁琐的数值，转而以直观的互动来培养彼此的感情，结果以其新颖的系统大受玩家欢迎，它的3位女主角也被玩家追捧为新的国民级虚拟偶像，以这样的成绩接过藤崎诗织当年的衣钵也算圆



235.NDS平台的《爱相随》成为《心跳回忆》的精神续作，承载着新一代玩家的爱扬帆远行













2362009年《心跳回忆4》登陆PSP掌机平台，《心跳回忆4》的时间线设定在初代故事发生15年之后

237.自2005年登上历史舞台的《偶像大师》经过8年努力终于成为了名副其实的国民偶像

238-239.《偶像大师》已推出多款手机应用与手机卡牌游戏

240.《爱相随》一方面在街机上推出联动作品，一方面也推出相应的手机应用，意在全平台通吃

241.另一部家用机名作《DreamClub》也推出了手机App

满。《爱相随》也由此被看作是《心跳回忆》的精神续作。

《爱相随》的成功无疑给了恋爱养成游戏一个信号，将之从成堆的文字冒险游戏中捞了出来，转向新的发展方向。从那之后，大量养成游戏开始从家用游戏机平台撤离，转至掌机平台继续发展。养成游戏转向掌机平台说明这种轻松休闲的游戏类型适合在移植设备上开发，这便为它此后在智能手机平台上的发展做好了准备。

2010年之后，随着智能手机开始普及，大量养成游戏开始转至手机平台。包括KONAMI自己的“心跳回忆”系列和“爱相随”系列都推出过手机游戏。其它养成游戏见势也纷纷移植，比如此前在街机和家用机平台迅速崛起的《偶像大师》也于2011年开始推出手机游戏，并于2013年达到品牌总产值突破100亿日元的成绩，成为21世纪最赚钱的日式养成游戏。

那些规模不大的游戏厂商眼见手机游戏市场一片风生水起，便也纷纷加入其中，开发出许多手机平台的养成游戏。有恶趣味的怪物养成游戏《草泥马哥哥》，有养成花草精灵的《曼德拉草女孩》，也有搭载人工智能的恋爱养成游戏《App女友》《Girlfriend》等等，从宠物培育到人生模拟、从虚拟女友与仿真人格，种种类型不一而足。与飞行射击、模拟经营等曾经一度没落的游戏类型在手机平台重获新生一样，养成游戏也似乎在手机平台上找到了自己的新生。而PC平台即使有新作出现，也基本是移植版或小品级作品，似乎难再有“大作”问世。

后记/永不消逝的真爱

从1992年养成游戏发迹到如今养成游戏转型，已经走过了21年的历史，轮回之后再看养成游戏的本质是什么？那就是永不消逝的真爱：无论是对宠物的怜爱还是对异性的喜爱，无论是对世界的关爱还是对宇宙的博爱，都有一个“爱”字贯穿始终。所以，只要爱不消失，养成游戏就不会消亡。也许现在已经不会再有如当年那样一经问世便天下轰动的国民级大作出现，但化整为零的养成游戏元素依然无处不在，活跃在所有其它游戏类型之中。哪怕是泡菜网游里也有精心设计的宠物陪伴玩家，哪怕是碎片时间的手游中也有各类App软件向玩家嘘寒问暖。也许在未来我们难再找出某款标准意义上的养成游戏，但这一游戏类型创造并贯彻的“爱”其实早已融入到我们的游戏文化之中。

当年的养成游戏也许只是软件与硬件水平制约下的时代产物，但在新的时代，它也并非没有机会再度复兴。相信在不久的将来，当人工智能取得某些突破性进展之际，蓄势待发的养成游戏一定能为玩家带来全新的游戏体验与感受。

真实为骨，玩法为皮
模拟游戏简史

本节撰稿/Coldwind

人是喜爱游戏的生物，游戏本身都带有一些模拟现实的性质，所以严格定义模拟类电脑游戏十分困难。在之前一个环节，我们在养成类游戏专题里也提到了许多模拟类游戏，它们的游戏元素本身是有很多联系的。一般观点认为，那些“Sim”打头的游戏的出现才是模拟游戏大行其道的标志，不过如果追溯历史的话，各种模拟真实生物或生活背景的游戏要有着长得多的历史。此外，游戏和有些专用模拟程序有时也难以区分，比如著名的《细菌》游戏事实上根本不是一个游戏，而是一种展示微生物生命活动数学模型的计算机演示。

模拟游戏在发展过程中出现了两极分化，一极是纯娱乐性质的模拟游戏，强调情节轻松、操作简便、富于趣味性，如《主题医院》《模拟人生》等。它们的共同特点是尽量在忽略细节的前提下模仿真实，并给玩家带来享受；另一极是所谓专业级模拟游戏，其“游戏”二字有时可略去，如某些飞行模拟游戏，它们的特点是绝对地模拟真实，尽最大可能“折磨”或者说训练而不是娱乐玩家。很难想象，的确有一些人疯狂地痴迷于这类游戏，或许他们是因为现实中没有机会或不便进行某些操作，而不得不求助于模拟游戏来自我满足吧。

业界对于模拟游戏始终保持着又爱又恨的态度。娱乐型的模拟游戏不断推出，但风靡一时的例子并不太多。“专业级”模拟的玩家队伍则持续缩小中，或许真的是太专业了，以至另外一些客户开始出现——有机会操作被模拟实物（特别是飞机）的人们开始用这类游戏进行基础训练，至少其繁琐而拟真度极高的操作过程对那些接触实物难免手忙脚乱的菜鸟们有预防效果，并且让训练费用大大降低。

作为一个模拟游戏，拟真度的概念是不可少的，尽管早期的模拟游戏如《模拟城市》甚至没有明确建立一个城市的数学模型，但在后来推出的模拟类游戏中，建立被模拟事物的数学模型成为必不可少的要素。不过并不一定要有成功的模型，才能制作出成功的模拟游戏。因为人的适应能力几乎是无限的，有时候游戏作者真的可以随便制定规则，反倒是严格模拟现实，也就是拟真度极高的那些“专业级”模拟游戏的销量通常都维持在较低水平。

从制作公司的角度说，创造了《模拟城市》的Maxis公司无疑是这一游戏类型的大力支持者。另一个出人意料的模拟类游戏大师级制作者则是鼎鼎有名的微软，而其出品的“模拟飞行”系列属于折磨玩家的“专业级”！以至有人不无恶意地猜测，微软所以制作模拟飞行类游戏，乃是因其总裁早年在苹果机上玩飞行模拟的怀旧。除这两家外，牛蛙公司和“文明”系列的作者席德·梅尔也都在模拟游戏上下了不少工夫。作为一个回顾性专题，就让我们从历史的角度先看看模拟游戏的起源吧。

1/模拟游戏的起源和发展

如果你在足够久以前就拥有一台电脑，特别是图文并重的Apple机，你将很有机会玩到许多早期电脑游戏。这些游戏一般离不开战斗类、棋牌类和冒险类3种，其中战斗类和冒险类后来都有向模拟类方向发展的趋势。比如《猫类一生》这样的游戏，说它是模拟猫咪，而且是只可怜的流浪猫咪的生活（还有爱情）应该也不为过，至少称它为后来模拟蚂蚁、昆虫之类游戏的鼻祖绝对够格。

1978～1988年可算是模拟游戏发展的早期阶段。1978年运行于Apple II上的名为《精明商人》的商业模拟网络游戏，应该是最早符合模拟游戏定义的游戏。这个游戏的最大特点是可以进行实时拍卖。加拿大的Speakeasy Software公司在1978年发布了它，标价竟然高达35美元。

1982年，第一个模拟潜艇的游戏出现。该游戏称为模拟游戏似乎并不恰当，因为它的操纵太简单了，更像街机上的射击游戏，不过它毕竟还是具备了模拟游戏的诸多要素：可模仿被模拟物的操作／运动特点，被操纵物具有自己的生命值、运动规律及需要玩家掌握的标准行为模式（射击和游动），玩家必须持续控制被操纵物才能完成游戏等。

1983年，微软发行了它的第一款三维飞行模拟游戏，并因此成为此类游戏的鼻祖，也因此开创了拟真度越高越好的“专业级”模拟游戏时代。

1986年前后简单DOS界面的潜艇、飞机模拟游戏大批进入中国并风靡大学机房。稍后则是赛车游戏的天下。那些粗糙的画面和声音效果现在恐怕很难吸引哪怕是最初级的玩家。但那可是上世纪80年代啊，很多电脑迷正是从这些游戏起通宵达旦地混迹于各大公共机房，从中产生了中国第一批骨灰级的玩家。

1987～1988年是模拟类游戏大批涌入中国的时代，当时似乎每个号称游戏的软件都带有“模拟”的标签，甚至《挖金子》也被称为“模拟矿工”。其它如《青蛙过河》也都有模拟青蛙的说法，幸亏当时国内反派丑星还不流行，否则《警察抓小偷》一定也会被冠以“模拟小偷”的称号吧？

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



1.《模拟人生》是如今最广为人知的“Sim”，老少皆宜，经久不衰，多年来一直称霸电脑游戏销量榜，如今，《模拟人生4》也已亮相各大游戏展
2.《模拟城市》是模拟游戏领域另一个明星，是很多人怎么都玩不厌的游戏，就算新的版本不尽如人意，玩家也可以玩回旧版本
3.EA收购了很多游戏工作室，然后逐渐“消化”掉它们，整合到EA统一的品牌下，Maxis的招牌能保留到今天已经很难得了
4.《微软飞行模拟》的历史悠久，甚至超过了微软的核心业务Windows，从比尔·盖茨亲自抓Xbox项目看，游戏在他心目中应该很重要
5.牛蛙的“主题”是游戏史上不可磨灭的经典，如果牛蛙没有死，模拟游戏迷还会幸福得多，至少，会开心得多
6-7. Danielle Bunten Berry，《精明商人》（Wheeler Dealers）的设计者，后开发了多人游戏《M.U.L.E.》，虽然她（1992年以前是“他”）的作品商业上并不成功，但超前时代的设计得到了业界认可。她于1998年去世前获得了Computer Game Developers Association（国际游戏开发者协会，即IGDA最初的名字）颁发的终身成就奖，2007年入选美国互动艺术科学学院的名人堂
8.《微软飞行模拟1.00》版游戏截图。微软取得Bruce Artwick的subLOGIC公司授权将《Flight Simulator》移植到IBM PC上，加强了图形引擎，增加了天气和时间变化，增加了坐标系统。这个游戏主要用来宣传IBM PC的性能，而能否运行这个游戏也成了测试一台微机是否100% IBM兼容机的标准
9.《模拟城市》DOS版画面。在威尔·莱特设计出这个游戏后的4年时间里一直找不到发行商愿意发行这个游戏，他们无法确定一个没有输赢的游戏到底能不能卖得出去，直到他碰到了Jeff Braun，两人决定成立Maxis公司来制作和发行游戏

1987年，Sim系列的主角——Maxis出场了！他们推出的《模拟城市》开创了一个全新的模拟领域。如果不用Sim这个词头的话，搭积木一样的《模拟城市》似乎不会被喜欢暴力的游戏迷接受。但事实恰好相反。一发不可收拾的Maxis又创作了无数Sim系列，其他公司也相继跟进推出各种Sim：如农场、大楼、蚂蚁、交通大亨、股票大亨之类。其中1990年出场的《铁路大亨》还被一些游戏评论人认为是即时策略游戏的鼻祖。

1990年前比较经典的飞行模拟有MicroProse的F-19系列，其飞行过程的枯燥和任务的艰巨程度至今仍让很多人觉得恐怖。但可能也就是这个系列培养了最早的PC模拟飞行玩家并引出了一大批飞行模拟游戏。这时286微型计算机已经开始普及。

1991年，真正可称为优秀的潜艇模拟游戏、Novalogic的《Wolfpack》出现了，其在286和PC喇叭基础上实现的动画和声音效果足以让当时的玩家激动不已，而其AI更是让人惊叹。它的委任模式可以模拟出艇长的个性：有人蛮勇好斗，有人沉着冷静，有人喜欢捉对单挑专打敌人驱逐舰，有人只抓又慢又笨的运输舰狠揍，还有人听见炸弹响就忙着下潜躲避，一场战斗连发射鱼雷的机会都没有，这些设计不知道是否参照了历史上真实的艇长资料。此外它也支持对战，不过不是通过网络，而是使用热座的方式交替扮演潜艇和水面舰队一方。此外玩家要扮演驱逐舰打AI潜艇也可以，只是想赢实在有些难。

1992年前后，在港台制作的一系列游戏中，出名的都是武侠RPG，模拟类并不见长，只有一个仿照强手棋规则的回合制对抗经营游戏《大富翁》轰动一时。同类游戏其实还有不少，比如相信不会有太多人记得的那个叫作《幸福人生402》的类“大富翁”游戏，它与后来的《模拟人生》多少有些相像，以每天的活动时间表为主线，特别是在你忙于上课学习打工挣钱追MM的时候，系统突然告诉你太久没吃饭睡觉，体力不支，不得不进入医院治疗休息，其模拟特性就暴露无疑了。

恋爱模拟也在这一时期出现，《求婚365日》介于养成（玩家自己）和模拟之间，特色是靠丰富多彩的小游戏为玩家积攒分数。当时有不少来自日本的校园恋爱游戏。由于多

数玩家看不懂日语选单操作，其特定时间发生特定事件的设计至今还让一些玩家津津乐道，考验耐性程度不亚于真实的恋爱。

1996年，西山居也搭上纯经营类模拟游戏的列车，推出《中关村启示录》，这一游戏在当时流行不广但知名度很高，后来又推出了续集《中关村启示录2》。差不多同时，模拟界的又一劲旅，牛蛙公司的作品也开始出现在国内玩家的收藏中。一定有很多玩家还记得1994年前后该公司推出的《暴力辛迪加》，这个以即时战术为主的游戏归入模拟类确实有些牵强，不过它确有强调经营的概念，其后推出的主题系列，如《主题公园》《主题医院》等就是纯粹的模拟经营游戏了。

1997年后，不知是因为缺乏创新还是即时战略战术游戏的盛行，模拟类游戏经历了短暂的沉寂期，直到2000年才重新进入热卖，其中高度开放和个性化的模拟游戏《模拟人生》可算经典中的经典。同期也有国产游戏《虚拟人生》，不过那是“大富翁”类的游戏。更有“心动”等恋爱模拟的大规模回归，及Maxis不甘寂寞的“模拟城市”大反击，模拟游戏的市场一下子重新热闹起来。

美国权威市场调查公司PC Data公布的自1993年1月至1999年9月的电脑游戏销售排行榜前20名的名单中模拟类游戏有：以销量280万排第二位的《微软飞行模拟》、销量130万排第五位的《强手》（Monopoly），及排第九和第18位的《模拟城市2000》《模拟城市经典版》。

2/分门别类说模拟

由于模拟类游戏的概念实在太大，其下可以细分出很多截然不同的类型，如模拟经营类、模拟运动类、模拟驾驶类、模拟人生类、模拟太空类、模拟生物类及无法归类的模拟游戏等。

当然，其中最重要，也最广为人知的是模拟经营类。

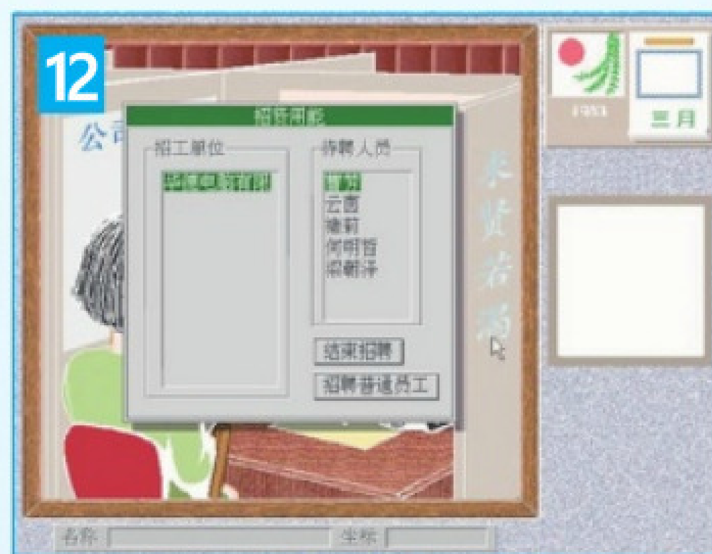
模拟经营

《模拟城市》的原始设计者是威尔·莱特。这位天才的游戏设计大师创造了这种全新的游戏类型——即让玩家建造一个城市并发展它成为繁荣的大都市，实际是让玩家将市区划为功能区块，并修建一些道路、电网等基本设施，当然还有调节税收、拆除旧建筑等功能，以吸引人民迁入并创造税收收入，总之，让玩家和真正的市长多少有些相似。游戏没有设定目标（除了城市政府不能破产），也没有获胜条件，唯一的竞争对手是流逝的时间及偶然出现的灾害。玩家的分数则是根据一连串的城市属性（如人口、市长公众声望度等等）来决定，因此本游戏不需进行任何战斗以求胜，这和当时流行的《犯罪浪潮》《李小龙》等以打打杀杀为主题的游戏截然不同。

据莱特本人表示，此类模拟经营游戏“更像是某种嗜好，就和收集火车或娃娃屋一样。基本上而言，它们是一种令人愉快且有创意的游戏经验”。《模拟城市》的出现打破













10.《Wolfpack》游戏截图。玩家在游戏中可选择控制德军的潜艇“狼群”或盟军的护航舰队，可以选择只控制一艘舰艇，或者每次控制一艘随时切换，也能指挥整个舰队

11.《大富翁》的角色选择画面，大多数国内玩家并没有接触过，一般是从2代开始玩的。其实这些算是益智游戏，不过也有些模拟经营的成分，你要买地盖房子炒股票等等

12.《中关村启示录》游戏截图。金山旗下的西山居制作，第一部国产商业游戏，让玩家体会在中关村创业的艰辛

13.《主题公园》游戏截图。牛蛙的第一个“主题”游戏，经营管理主题公园，设置各种游乐设置，管理员工，有些地方有小小的恶搞，还没有后来的《主题医院》那么欢乐

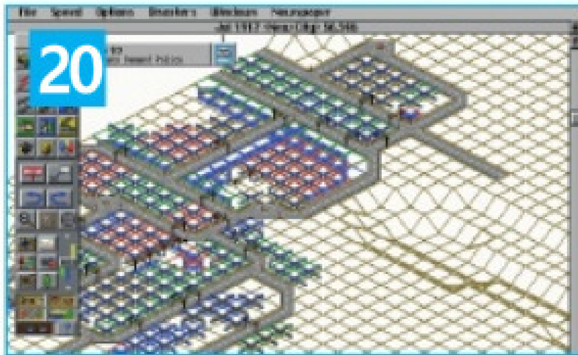
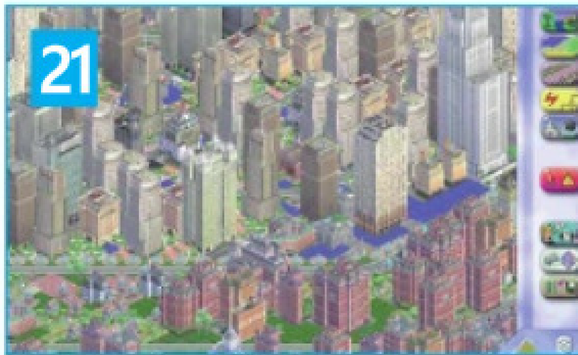
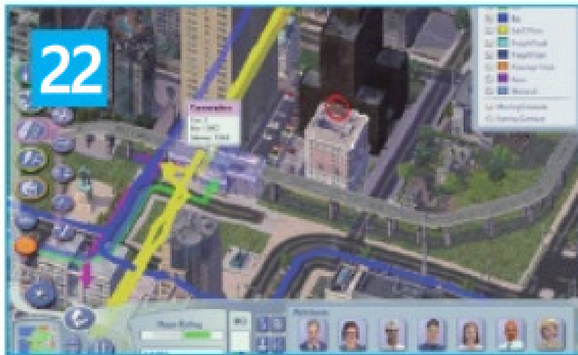
14.《模拟人生》游戏截图。界面右下角显示你的模拟人的饥饿、能量、乐趣、社交等各个方面的需求。邻居经常会不请而来地串门

15.《虚拟人生》游戏截图。由于名字相似推出时间也差不多，很容易被人混淆。其实类型完全不同，这个是“大富翁”式的玩法，融入了角色扮演的成分，你需要经历从初中到高中到大学各个阶段，为了击败最后的大魔王而努力提高自己的能力

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris

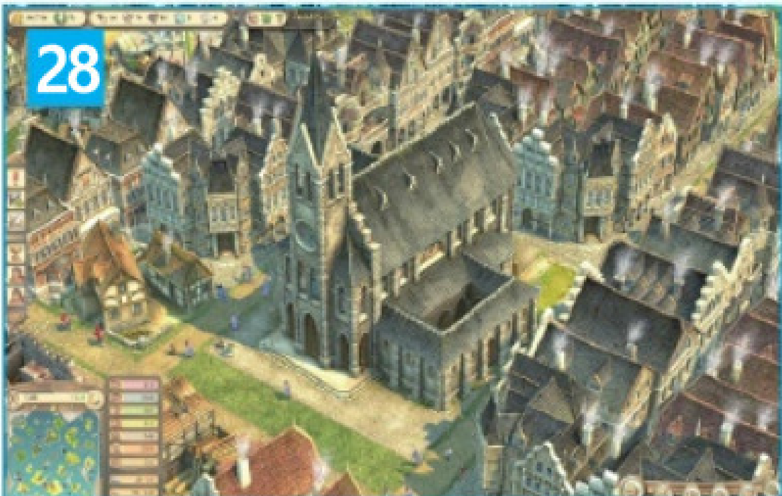











16.威尔·莱特，“模拟城市”和“模拟人生”的创造者，游戏业的传奇设计师之一，获得过无数的荣誉。在Maxis被EA收购后他留在EA，直到2009年离开EA，加入了“Stupid Fun Club”，一个由他和EA主要控股的娱乐业智库

17.《Raid on Bungeling Bay》游戏截图。威尔·莱特设计的第一个游戏，这是一个操纵直升机射击的游戏。在设计这个游戏时，威尔意识到他用自己设计的关卡编辑器编辑关卡时要比玩这个游戏本身获得更多的乐趣，于是就诞生了《模拟城市》的创意，后来又发展出了《模拟人生》。他想让玩家体会这种创造一个小小的世界然后观察其中变化的乐趣

18.《模拟城市》被移植到了很多平台上，包括超任以及PC98上，翻译成了日文。最初没有发行公司看好的游戏，受到了世界各地玩家的欢迎。当然，超前的设计和惊世骇俗的想法并不总是能被世人所接受，我们只是看到了一些成功的例子，可能还有许许多多顺利发行但是失败了的例子

19.《席德·梅尔之铁路大亨》游戏截图。席德·梅尔因为策略游戏“文明”系列而享誉游戏业，也是少有的几个可以把名字冠在游戏标题前的王牌设计师，但他设计的模拟经营游戏也同样是很出色的

20.《模拟城市2000》游戏截图。《模拟城市2000》中的城市从图形到概念上都从平面的变成了立体的，斜45度角视角让高楼林立的城市看起来更有感觉，还可以隐藏地面上的部分来铺设地面下的管道系统

21.《模拟城市3000》游戏截图。游戏有更多的改进，比如加入了城市垃圾处理的概念，电厂的输出会在寿命超过一定程度后衰减，还有加入了土地价值的模拟

22.《模拟城市4》游戏截图。游戏最明显的变化就是改为实时3D的游戏画面，灾难的效果非常明显

23.《模拟城市4》游戏截图，游戏可以将《模拟人生》的人物输入到城市中。这两者都是威尔·莱特作品，建立这样的互动非常正常

24.《模拟城市——梦想之都》游戏截图。游戏在建设城市方面简化很多，主要是发展不同风格的城市，毕竟是完全不同的设计者制作的

25.新《模拟城市》游戏截图。这个游戏要求全程联网，初期服务器的问题遭到很多玩家的抱怨

26.在新《模拟城市》里，向邻近失火的城市派遣消防车支援，不同“市长”间的互动似乎是有趣的事情，但碰到喜欢乱来的就麻烦了

27.《特大城市》游戏截图。作为市长并不总是高高在上设计管理城市，经常到街上走走看看自己的成绩也不错，不过街上的人似乎不多

28.《纪元1404》游戏截图。这个游戏中可以建设城市，进行贸易，还有即时战略元素，城市发展壮大后还可以发展海军来消灭对手

29.《凯撒大帝》于1992年在包括DOS在内的早期平台上推出。游戏也是专注于建造和发展城市，只不过是罗马帝国时期的城市。除了建设外还需要考虑到蛮族的入侵，虽然没有真正战斗的部分，但城市需要支出维持和调动军队所需的资金

了人们对电脑游戏可能做到及应该做到什么样子的既有成见，它是第一个能成功捕捉到系统模拟乐趣的游戏，并且也证明了强调建设而非毁灭的游戏同样也会有市场。《时代》杂志曾刊出一篇关于《模拟城市》的文章，并将之引进主流媒体，结果游戏的销售大增，超过每个人的预期。有些学校甚至开始使用该游戏当作课堂中的教具。

该游戏同时也为电脑游戏增加了一个卖点。著名游戏设计师席德·梅尔便说，它对大部分的游戏设计师来说像是启示录，在许多方面对他的“铁路大亨”和“文明”系列有所启发，特别是其中强调建设和都市／基地发展的点子很快就延伸到策略类型游戏中，并直接启发了如“凯撒大帝”“工人物语”以及“帝国时代”等。

第一代《模拟城市》其实相当枯燥，相信大部分玩家玩了几天后不用看提示也认得哪里是居民区，哪里是商业区，哪里是工厂，甚至其发展程度也一目了然。1994年推出的《模拟城市2000》不仅在画面上大幅提升，而且城市也从平面变成了有立体的概念。地面有高低起伏，可以铺设下水管道和地铁，还引入了时间概念。比如玩家最初只有火力等比较原始的发电厂，随着时间推移时代进步，就会出现核电站和太阳能发电，甚至是超前的核聚变电站。

1999年推出的《模拟城市3000》原本想要做成即时3D的，但最后考虑到配置要求还是改回了2D，不过玩家可以将视角进行90度的调整，从4个方面来观察自己建造的城市，这在类3D的情况下也是为了操作方便，比如想要拆除躲在某栋摩天大楼后的建筑就可以调整视角来方便实现。由于网络的发展，官方网站的支持也成为了重要的特色，玩家可以下载各种更新的地标和常见建筑，比如著名的世贸双子大楼和麦当劳，添加到游戏中已有的一长串知名地标建筑列表中（帝国大厦、艾菲尔铁塔、圣保罗大教堂、卢浮宫、自由女神像等），还不满足的话甚至可以自己用官方提供的工具来设计建筑。

2003年的《模拟城市4》有较多的改进。一些较小的细节包括建筑不再受地形限制——过去要建造首先要平整土地，开始新地图的第一件事就是选择合适地点平整出一块土地来，现在建筑可以建造在山坡等地。而比较重要的变化包括城市不再是孤立的个体，你可以在一个区域内建造多座城市，形成一个模拟都市区。而建设城市时也存在看不到的临近城市的影响，把铁路和道路建造到地图边缘就会打通联系，可以进行贸易以最大限度地发展经济，或者把水电管线连过去来出售多余的能源。另外游戏除了通常的市长模式外还可以选择上帝模式，用来改变环境地形和人为制造灾难。至于市民模式，则可以让玩家亲自驾驶交通工具在自己的城市里巡查，听听市民的反馈——这里就要提到前面说到的模拟类另一个经典：同样是Maxis开发的《模拟人生》，玩家可以把《模拟人生》中的人物导入到模拟城市中居住，这样作为市长的你就可以听听作为小市民的你怎么表扬或臭骂自己了！

2007年推出的《模拟城市——梦想之都》由开发过《凯撒大帝Ⅳ》的Tilted Mill小组开发，虽然仍然算作“模拟城市”系列的一作，原本还曾定名为《模拟城市5》，但实际上与“模拟城市”系列的风格有很大差异，游戏将建造城市的功能弱化很多，不用铺设水电，不用建设道路，甚至取消了规划住宅、商业和工业3种区域的经典元素，而是直接放置住宅、工作场所等少数几种不同类型的建筑。游戏的重点是城市的风格，不同的建筑可以产生6种不同的“社会能量”：生产力、繁荣、创造力、灵性、权力和知识，发展趋势决定了整座城市的风格。虽然也可以说有不同的乐趣，但这并不是大多数《模拟城市》的玩家想要的。

2013年EA刚刚推出新《模拟城市》，这些年似乎流行“重装上阵”或是返璞归真，很多游戏不加序号也不加副标题，直接用跟原作雷同的标题，很可惜这样并不能继承原作那种革命性的影响力，反而会造成混淆，很多不明真相的群众固执地将其称为“模拟城市5”。这款游戏最重要的变化是必须始终在线游戏，这一来是杜绝盗版（虽然还是有办法离线玩，但是有诸多限制），二来是可以与其它“市长”建造的城市竞争和互动。不过在内容上似乎没有太多改进，有人认为它只不过是《模拟城市4》的3D加强版而已，甚至很多细节还要差一些——也不排除精明的EA未来通过各种收费DLC来补充改进的可能。游戏的Bug太多也让人吐槽该作是不是个半成品。

不过，在“模拟城市”系列续作不给力的情况下，玩家也还是有其它的选择，比如2009年法国Monte Cristo公司推出











30.《A列车9》截图，这个系列发展了25年，玩家主要经营铁路公司，带动城市的繁荣，游戏除了铁路还有辅助的巴士和卡车运输等
31.《都市运输2》游戏截图。游戏专注于运营城市里的交通，地面和水上交通兼有，图为水上巴士
32.《电影大亨》游戏截图，模拟好莱坞电影制作过程的游戏。由Peter Molyneux的Lionhead Studios制作，Peter是牛蛙的创建者之一，也是游戏界传奇的设计师，出品的游戏大多独特创新
33.《主题医院》游戏截图。虽然玩过无数的游戏，但很少有像牛蛙的游戏这样给笔者留下那么深刻印象的，有创意的游戏有时未必好玩，好玩的游戏未必有新意，两者兼具的游戏是很难得的
34.《皇帝》游戏截图。早期经典的国产游戏，结合了模拟经营和养成的元素。由中国台湾的全崴资讯公司制作发行，该公司在早期FC等机种上推出过多款优秀的中文游戏

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

的《特大城市》，这款游戏画面不错，学习了《模拟城市4》的不少优点，并在道路和交通方面有很多的改进，比如弯曲的道路和高架桥等，还有种类丰富的交通工具。另外付费的在线模式还支持多个玩家在同一个“星球”上建设城市进行互动。不过由于游戏销量惨淡，Monte Cristo在不久后倒闭并关闭了服务器，但法国游戏发行公司Focus Home Interactive取得了版权并陆续推出了续作《特大城市2011》和《特大城市2012》，对原作加以改进。

除此以外，还有很多城市建设为主的游戏，比如2009年育碧推出的《纪元1404》，以及Sierra在1992年发行的《凯撒大帝》——到2006年已经推出了4代，这个系列与《模拟城市》很相似，只不过要建设经营的是古代的罗马城。

其它模拟经营游戏

首先要提到的游戏跟《模拟城市》有那么一点关系，这种游戏专注于城市或者说城市之间的一个重要方面：交通。最早的这类游戏甚至早于《模拟城市》，1985年日本Artdink公司就推出了“A列车”系列的第一作，不过最初是偏向益智的类型，从第三作开始才变成模拟经营游戏，系列发展25年，在多个游戏平台上推出，最新作是2010年的《A列车9》。该系列的重点是经营铁路公司，建设交通设施，安排载货运客等，通过铁路的发展来带动城市的繁荣。游戏收录了200多种真实的列车型号。

在西方，远的有MicroProse在1994年推出的《运输大亨》（Transport Tycoon），以及由席德·梅尔设计的“铁路大亨”系列，也是经营铁路，目标是建立起一个庞大的铁路帝国，他没有负责2、3两代的制作，但设计了2006年的续集《席德·梅尔的铁路》。近的有2011年由Paradox Interactive发行的《都市运输》（Cities in Motion），2013年又推出了2代，这个系列专注于经营几座欧洲城市里的交通运输，特色是交通工具繁多，甚至包括了直升飞机和水上巴士等。

涉及其它行业的模拟游戏还有老玩家比较熟悉的日本光荣的《航空霸业》（经营航空公司）、《过山车大亨》（设计建造过山车及经营游乐场）等、同样由Maxis开发的《模拟农场》（管理农场，需要根据土地类型和气候引入适当的牲畜和种植作物）、2001年由Gathering of Developers发行的“海岛大亨”系列、《梦幻西餐厅》（娱乐性比较强的餐厅经营）、《中华一番客栈》（经营京城一家客栈，有很多剧情事件）、2003年由华裔设计师Trevor Chan建立的Enlight Software公司发行的“奇迹餐厅”系列（Restaurant Empire，拟真度较高）、2006年Lionhead Studios制作的《电影大亨》（经营电影从拍摄到后期的各个环节）、Ascaron Entertainment在1992年开始推出的《大航海家》（中世纪海上贸易），以及牛蛙的《主题公园》《主题医院》等。

在这里，值得一提的是充满黑色幽默和无限创意的牛蛙，如果说大多数模拟游戏你是很严肃认真地来玩的话，牛蛙的游戏会让你忍不住爆笑一番。比如《主题医院》中就有舌头松弛症和大头病等很多奇奇怪怪的病症，然后治疗的机器也是很搞怪的，比如治疗放射病的淋浴器，外星人和死神也经常光临。但是另一方面，游戏仍然注重模拟项目的一些细节，比如你要注意各种科室的安置位置，减少病人来回跑的时间，从而避免医院拥堵。本来牛蛙还计划制作《主题监狱》，牛蛙风格加上这个题材，想想就带感啊，可惜后来未能实现。

其实在国产游戏中也有一个模拟经营类的精品，就是DOS时代的《皇帝》。这个游戏没有太复杂的界面，结合养成和经营国家的元素，对内要治理内政，指派官员，举行科举选拔人才（历代名臣武将都会出现），对外要搞军事外交，甚至还要选拔美女（历史和传说中的很多美女都有）充实后宫，生养后代，最后生老病死或退位时会根据施政风格和表现给你一个历史评价。

模拟体育类

这个类别的历史可以追溯到早期游戏《十项全能》，这款用按键模拟选手跑、跳和用力投掷的游戏要拿高分真的很难，幸亏后来的体育模拟游戏大大简化了操作。体育类型的游戏相当多，比如EA的游戏就几乎囊括了篮球、足球、冰球、高尔夫球等主要的体育项目，年年出新作。不过这些游戏更多是注重操作和战术，而且通常是划入专门的体育类游戏，在此就不用讨论了。

但是在体育方面还有那么一类游戏，它却是地地道道的模拟经营，那就是扮演俱乐部经理/教头的游戏，主要是各种的足球经理系列，世界第一运动的魅力令此类游戏也是遍地开花，其中有早在1992年Amiga、Atari ST等古老机器和PC的DOS系统下就出现的《英超足球经理》，后来系列几度转手，但一直发展下来，现今由Zoo Digital制作和发行了《英超足球经理12》（注意后面的数字代表年份而非第几代）。另外还有Sierra在1995到1999年间发行、在欧洲颇为成功的“终极足球经理”系列、育碧发行的“世界足球经理”系列、世嘉在家用机平台推出的“J联盟创造球会”系列等，还有很多不成系列的游戏，可以说是多如牛毛。

在体育游戏领域的一等通吃伯EA自然也不会放过这个市场，在1997年推出了《FIFA足球经理》，后来又陆续推出了《英超足球经理99》（The FA Premier League Football Manager 99）和后续的2000、2001和2002。不过这个系列不怎么成功，后来就终止了。EA接着在德国国内试探性地推出了《Fussball Manager 2002》后，推出了《完全足球经理2003》（Total Club Manager 2003），之后逐年推出续作，在2005年更名为《FIFA足球经理06》，一直延续至今。EA的游戏主要长处在于画面出色，娱乐性比较强，还有经理的个人生活等特色。

但是这个领域真正的王者，还是要数CM/FM系列。系列的起源是1992年推出的《冠军足球经理》（Championship Manager，简称CM），由Paul Collyer和Oliver Collyer两兄弟在英国家中编写出来，他俩随后成立了Sports Interactive公司（简称SI），来更好地发展这个系列，游戏不断完善，销量也不断创下新高。但在2003年，SI和英国发行公司Eidos终止了长期的合作，双方和平分手。SI保留了CM十多年来积累的数据库和游戏引擎，Eidos则保留了CM这块金字招牌。在这之后，SI投入世嘉的怀抱，以《足球经理》（Football Manager，简称FM）的新标题来延续他们的足球经理游戏。而Eidos则找到了Beautiful Game Studios来从无到有地重新设

计CM系列的续集。之后以前的同伴就变成了市场上激烈竞争的对手。

SI的CM/FM系列成功的地方，同时也是体现了注重拟真度的模拟类游戏的精髓之处，就是在于它不断完善的庞大数据库。在多年发展过程中，SI不断扩充它的“球探”队伍（其中很多是各地义务帮忙的玩家），收集参加世界各地联赛的俱乐部队伍的人员名单并设定尽量贴近真实的个人数据，后来版本中连中国一些小俱乐部的资料都很齐全了，再加上不断改进的战术模拟等。虽然游戏的画面简陋，初期主要是通过文字来解说比赛过程，但精密的数据保证了游戏的耐玩性，甚至还有传说在有些球星大红大紫之前，CM/FM中玩家就已经发现他们的潜能了。

值得一提的是，其实在国外的这些游戏被中国玩家所知道之前，同样在DOS/红白机时代就已经有了两款国产游戏：《甲A风云》和《中国球王》，前者也是足球经理类的游戏，可以买卖球员、调整阵容和阵型、模拟比赛过程等。后者则是养成类的游戏，玩家从业余球员开始，接受训练以提高自己的能力，还有恋爱的成分。游戏的目标是最后成为中国球王冲出亚洲，当时中国球迷纯真的理想和青春激情，在这两款游戏里充分体现。

操纵/驾驶模拟

模拟驾驶游戏一般都跟军事有关，其中高拟真度的一个代表就是微软的“模拟飞行”系列。最早由Bruce Artwick设计，由他组建的公司subLOGIC在多种早期的机器上推出，后来微软需要一个权威软件来展示新推出的16位计算机IBM PC相对早期8位机的优越性，于是该公司就向微软授权了这么一个版本，名为《微软飞行模拟1.00版》（Microsoft Flight Simulator 1.00，从这个名字就可以看出来它更像是模拟练习软件的性质而不是游戏）。后来Bruce Artwick离开原先的公司并创建了The Bruce Artwick Organization，继续设计这个系列，微软在1995年收购了该公司和游戏版权，Bruce作为顾问留在微软。这个系列比微软的招牌Windows的诞生还早了3年，前后延续了25年。游戏的一些不足也被玩家和第三方通过自制各种机型和改良地形等附加内容来完善了，不仅成为很多有着飞行员梦想的玩家的最爱，甚至有飞行员和准飞行员用它来练习。

微软在2009年关闭了负责制作和维护这个系列的ACES工作室，这个历史最悠久的PC游戏系列之一走到了尽头。许多玩家将目光转向了《专业飞行模拟》（X-Plane），这款作品更准确的说法是商业飞行模拟软件而不是游戏，目前的版本是10.5。

游戏领域还有很多高拟真度的模拟作品。John Frederick Thomas Jane在1898年创建了简氏信息集团（通常简称简氏），是军事方面非常权威的出版公司。1995年为了提升自己空战模拟游戏的水平，EA向简氏申请获得了5年的许可，利用后者的权威军事资料，在1995～2000年期间制作发行了一系列冠有“简氏战斗模拟”（Jane's Combat Simulations）前缀的作品。这类游戏的拟真度极高，用一些玩家的话来说，其飞行游戏的特点往往是“半年才搞清楚键位”“键盘104个键再加上各种组合键都要用上”“要把游戏附带的几百页的操作说明都读过才能玩”。不过在合作结束后，简氏就没有









35.《Premier Manager》游戏截图。1992年Gremlin公司推出的足球经理游戏，图为转会市场，转会是这个游戏的重点，组建一支梦幻球队是大俱乐部主教练和球迷玩家共同的梦想

36.《Ultimate Soccer Manager》游戏截图，安排球队训练。Sierra在1995年推出的游戏，玩家在游戏中事无巨细都要操心，从球员训练到俱乐部财政管理，赛后还要接受采访

37.《FIFA足球经理》游戏截图，比赛画面。1997年推出，EA在这个领域的第一次尝试，包括5个国家、12个联赛。游戏的一个特色是建造体育场的功能，玩家可以分区来搭建一个庞大的体育场

38.《Champion Manager》游戏截图，球员属性的画面。1992年推出，这时还只有英国球队的资料，包括英格兰4级联赛各20支球队的详细资料，以及英国的各种杯赛和欧洲的3个主要杯赛

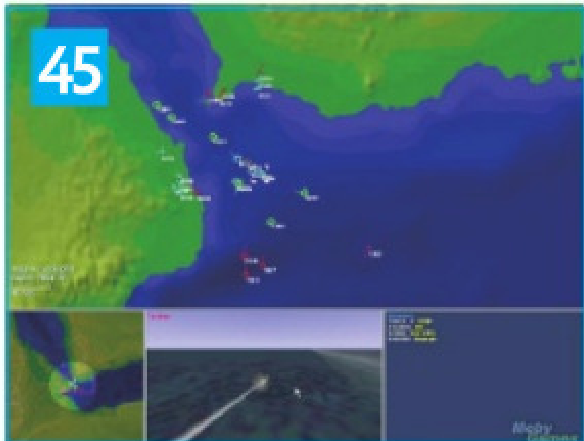
39.《Champion Manager 5》游戏截图，Eidos和SI分手后推出的续集，由于要从无到有地重新开始设计，推出时间上就被对手抢得先机，推出后又有很多Bug，而最大的问题则是失去了CM/FM系列最核心的数据库，虽然雇佣了专业的公司来重新制作数据库，但结果并不理想

40.《甲A风云》游戏截图。出色的足球经理类国产游戏，北京吉耐思开发。虽然在专业性和数据等方面都不能跟国外的游戏相比，但对于那时国内的玩家来说还是相当好玩的

41.《中国球王》游戏截图，同样是北京吉耐思开发，一款不错的养成类游戏。这些淳朴的游戏似乎寄托了足球界还没有那么复杂的年代里中国球迷冲出亚洲走向世界的淳朴梦想

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris






42. Apple II上的《Flight Simulator》游戏截图。Bruce Artwick设计，1980年推出。当时限于机器性能游戏还非常简单，驾驶飞机在6×6格的区域内作简单的模拟飞行

43.《X-Plane 9.0》游戏画面。X-Plane家庭版可供玩家娱乐，另外有出售高价的Level 2和Level 3的USB钥匙，用于解锁专业版的功能，Level 2以上通过了美国联邦航空管理局（FAA）认证，可用于真实和虚拟的飞行训练

44.论坛网友收藏的《Jane's F-15》军官版，其中飞行手册厚达350页，游戏必须用飞行摇杆才能玩

45.《舰队指挥官》，为数不多的模拟海战的游戏之一。相比其它的"简氏战斗模拟"游戏会更容易上手，但游戏中各种单位的资料都是很翔实的

46.《锁定——现代空战》游戏画面。游戏中玩家可驾驶美国、俄罗斯和北约的多种战斗机。在"微软飞行模拟"系列不再延续后，这个不断改进的系列可能是喜爱模拟飞行游戏的玩家主要的希望

47.《Comanche: Maximum Overkill》游戏截图，NovaLogic的"卡曼奇"系列的第一作，1992年推出。游戏画面出色，操作简单，玩家操作的直升机可以承受很多伤害，而武器的杀伤力和精准度又极高，对于一般玩家来说，这种游戏比那些操作指南研究半天才能把飞机开上天，然后再研究好多天好不容易才能击落一辆敌机的游戏来说要好玩多了

48.《猎杀潜航》游戏截图，辨认目标舰只的型号。1996年推出，为数不多的潜艇模拟游戏之一。在1代中玩家操纵美国潜艇，后来几代主要操纵德国的U型潜艇，毕竟二战中还是德国的潜艇更有名

出过这类游戏了，2011年的《简氏先进攻击机》只是注重游戏画面和娱乐性的作品。

这类游戏的另外一个经典是2003年由俄罗斯的Eagle Dynamics开发、育碧发行的《锁定——现代空战》（Lock On: Modern Air Combat），游戏真实模拟了一架飞行的几乎所有系统和影响飞机的各种因素，拟真度超高，深受模拟飞行爱好者喜爱。

其它飞行模拟游戏特别是注重娱乐性的就实在是太多了，比如有NovaLogic的"卡曼奇"系列、F-22系列等，画面出色，动作感强，操作简化，重点是华丽地消灭大量敌人而不是真实模拟飞行。另外还有Microprose的《欧洲空战风云》、Empire Interactive发行的《米格杀手》等。其实有些游戏更多是纳入动作类的范畴而不是模拟类，其中已经没有多少"模拟"的成分了。而有些飞行游戏则是注重射击，大型街机上就有很多这样的游戏，PC上著名的太空射击游戏"银河飞将"系列也是属于此类。

此类游戏除飞行之外最著名的当数"猎杀潜航"系列了。最初该系列是由Strategic Simulations于1996年在DOS系统下推出的，背景设定在二战时期，玩家需要指挥潜艇前往目标海域寻找目标并在不惊动敌人的情况下用鱼雷将其击沉。就算有时间加速功能，驶往目标海域也要不少时间，就算到了，新手往往连目标在哪里都搞不清楚。"猎杀潜航"后来由育碧获得版权接手开发和发行，在保持游戏较高拟真度的同时，画面也有很大进步。

模拟人生

《模拟人生》（The Sims）由Maxis制作，EA在2000年发行，到2011年，全系列销量总计超过1.5亿份，是史上销量最高的PC游戏系列。最初该系列只是作为《模拟城市》的一个衍生产品，却开创了一个时代。

《模拟人生》的玩法很简单：你创建一个模拟人，让他搬进一个社区，选择一个现成的空房，或者自己建造一个，然后就这么开始生活。这是一个没有任何任务或目标的沙盘游戏，你的模拟人会跟其他模拟人互动，大多数时候游戏自己进行，他们累了就会睡、脏了就会洗澡，你只需要偶尔进行一些干预，指挥你的模拟人做一些事情或购买添置一些东西。你要考虑的只是模拟人的心情，设法满足他/她的需求。乍看起来你会觉得很无聊，本来现实人生就很枯燥了，你还要在游戏再重温同样的内容？但就是有很多人喜欢，自由度很高可能是一个方面，你可以充分发挥自己的创意来，比如娶到社区里的所有女人或者不断生孩子看看哪个长得漂亮之类的。

扩展性高是这个系列的最大特点，从此"模拟人生"系列也就成了EA的生财之道，每个版本都推出一个又一个的资料片，网站上还可以出售各种物品。资料片可以给游戏加入不同的主题或增加特殊风格的物品，比如海盗服饰和装饰、派对主题甚至有龙、魔法等等。每个月美国的游戏销售榜上经常都可以看到好几个"模拟人生"的游戏，原版、资料片和各种豪华版之类的。系列已经推出了2代和3代，加起来几十个资料片，其中3代中给模拟人加入了人生终期目标等，目前系列的第4代正在制作当中。

另外"模拟人生"系列还衍生出了一些分支，比如《模拟人生——中世纪》，玩家可扮演国王、骑士和魔法师等职业，游戏有一步步明确的任务和最终的目标。2002年还曾推

出《模拟人生Online》，但感兴趣的人不多，后来在2008年服务器就永久关闭了。

模拟太空

这里指的不是模拟太空飞行/射击，而是以太空为背景，模拟其中各种想象生物的生存、发展状态等，或者由玩家建立太空殖民地之类，其实称为模拟生态系统更接近一些。从最早的DECWAR（一个运行在DEC大型机上的空间帝国游戏）和Starweb（利用大型计算机分析回合、通过电子邮件进行的游戏）开始，向空间殖民的设想就为早期的游戏设计师们提供了可以不受历史或技术局限开发科幻世界的自由环境。

随着硬件和游戏设计的发展，空间帝国游戏为开发人员试验他们的构想提供了坚固的框架。一些最早的空间游戏，例如VGA Planets设计师Tim Wisseman制作的《Mtrek》就是采用了众所周知的科幻主题和策略游戏基础的大型机ASCII字符游戏。这类游戏常被称为4X游戏，4X的含义是探索、扩张、开发和消灭（Explore、Expand、Exploit、Exterminate）。开始游戏的时候玩家只有很有限的资源，需要向新的行星和星系殖民、建造飞船、研究技术、并在银河系中扩大自己的影响力，逐步建立自己的强大帝国。这些概念是不是让人觉得很熟悉啊？后来的即时战略游戏几乎完全吸收照搬了它，不过更强调其中作战的内容而已。

其它模拟游戏

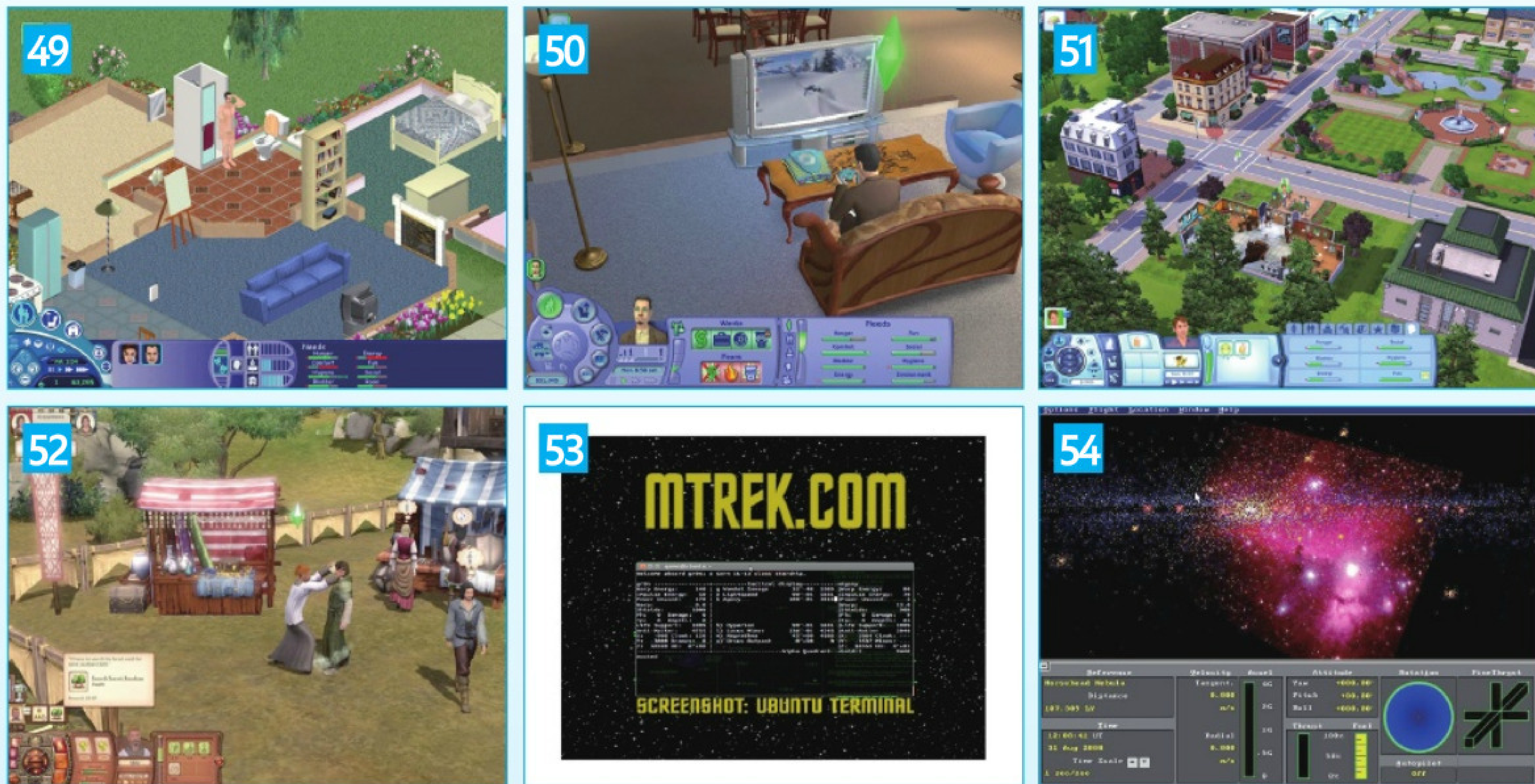
有些游戏数量不足以自成一类或者类型模糊，但还是值得一提的。

Maxis早期推出了大量的“Sim”字头的模拟游戏，大多数人只记住了《模拟城市》等，其实还有《模拟地球》（SimEarth: The Living Planet）、《模拟生命》（SimLife）等很多款，其中的《模拟蚂蚁》（SimAnt: The Electronic Ant Colony）让玩家扮演殖民郊区人家后院的黑蚂蚁一员，目标是把红蚂蚁和主人赶出去，可以召集同伴挑战挡路的蜘蛛等“大型”生物，以及留下信息素指引同伴找到食物等。

Maxis在2008年推出的重头戏《孢子》可以说是在他们早期的《模拟生命》《模拟地球》等游戏基础上经过多年积累后的集大成者。游戏分为多个阶段，在细胞阶段玩家控制一只生物从单细胞阶段不断进化到高级生物，然后进入部落阶段繁殖和扩张，再进入文明阶段发展科技，最后进入太空阶段进行探索和征服等。

微软在2001年推出了《微软火车模拟》，本来计划制作2代，但两度宣布计划终止。第一次本来要由制作“微软飞行模拟”的ACES工作室负责，最终因为该工作室解散而在已经接近完成时很遗憾地终止。还有一个同类游戏是澳大利亚的N3V Games（前身为Auran）公司在2001年推出的《Trainz》，十多年中发展成一个系列，名字从《Trainz Railroad Simulator》到《Trainz Simulator》不断变化，玩家可以调整线路和风景，然后驾驶各种火车在上面行驶。车厢内部很多元素都可以定制，游戏本身就有很强的开放性和扩展性，官方网站也提供大量爱好者制作的内容。

2002年JoWood Productions发行的《欧罗巴1400——行



49.《模拟人生》游戏截图。既然模拟生活的方方面面，就免不了有洗澡如厕的时候，不过都打了马赛克。虽然有无聊的人使用补丁去掉马赛克，但也看不到什么

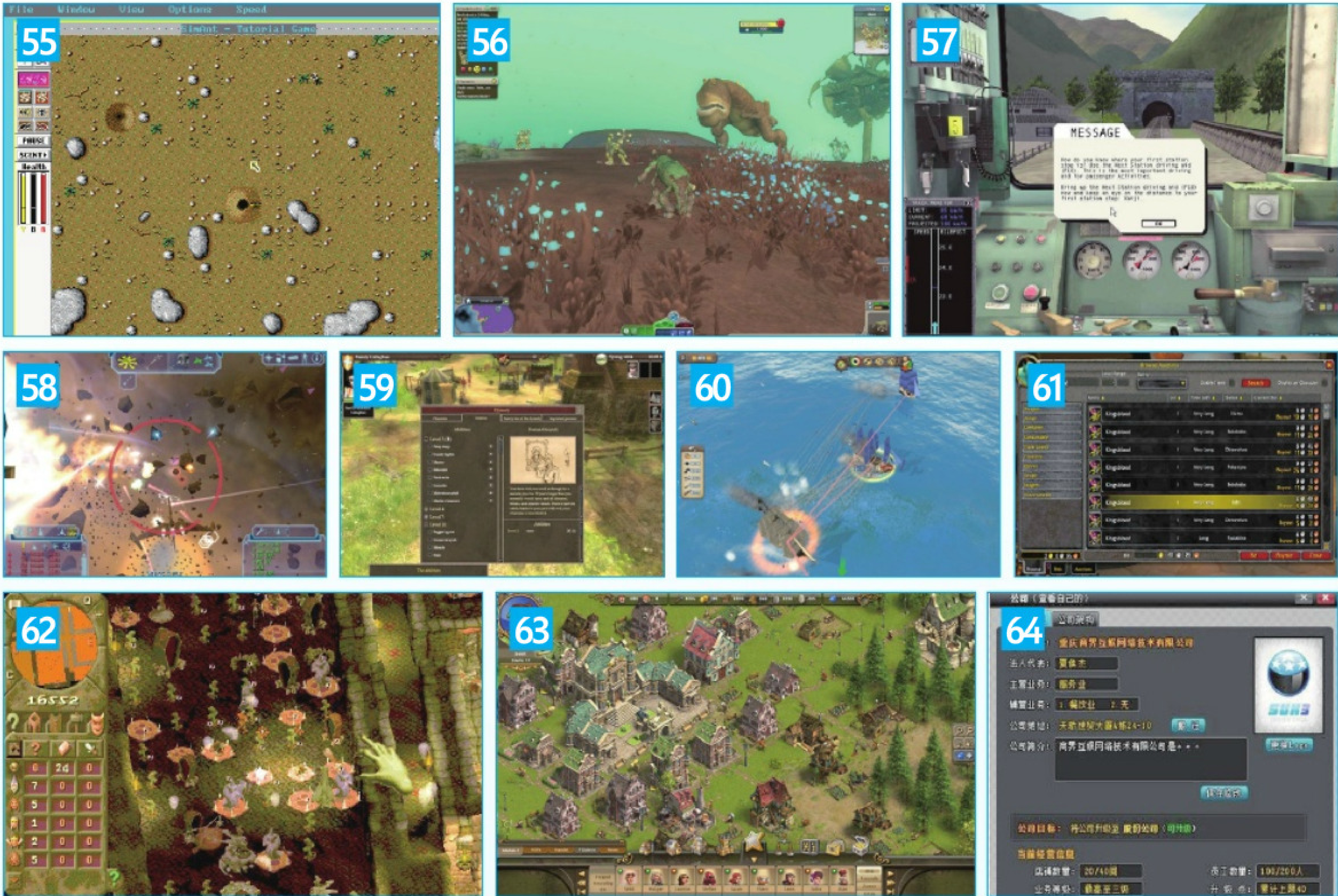
50.《模拟人生2》游戏截图。除了画面改成完全3D外，重要的变化还包括模拟人的年龄会变化，从小到大，最终会老死。而模拟人还有恐惧和渴望，另外还会记忆他生命中发生过的事情

51.《模拟人生3》游戏截图。这一作中模拟人可以拥有5项个性特点，会影响他/她如何作出各种选择，还有人生目标可以让你帮忙去努力实现。另外除了家以外可以看到整个的城镇

52.《模拟人生——中世纪》游戏截图。模拟人生的一个分支，除了中世纪的设定外，还有很多跟“模拟人生”系列不同的地方。虽然自由度仍然很大，但游戏每关有明确的目标和需要一步步去完成的任务

53.《Mtrek》，一个“快节奏实时太空战斗多人游戏”，由Tim Wisseman和Chuck L. Peterson于1986年在加利福尼亚大学设计，1993年向世界开放，2001年关闭。2003年，Joe Hopkinson和Jay Ashworth用Java语言将其重写，运行至今

54.《微软太空模拟》（Microsoft Space Simulator）游戏截图，由《微软飞行模拟》的团队设计，驾驶不同的飞船在太空中探索畅游，包括了完整的太阳系和很多虚构的星系



55.《模拟蚂蚁》游戏截图。Maxis在《模拟城市》之后一系列的"Sims"尝试了各种各样的模拟，可是游戏市场上都不怎么成功，或许也是后来被EA收购的原因，不过后来的《孢子》也是奠基于早期的这些游戏
56.《孢子》游戏截图。游戏的不同阶段有不同的玩法，从一个单细胞生物进化到最后可以称霸太空，这游戏很难定义是什么类型的，模拟宇宙？模拟生命？
57.《微软火车模拟》游戏截图。玩家可以操纵火车在欧洲、亚洲和美国的6条线路上行驶。还附带编辑器让玩家可以修改和创建线路
58.《自由枪骑兵》游戏截图，游戏画面华丽，玩法多样，以太空射击为主，还有探索、贸易等
59.《行会2》游戏截图，游戏混合了模拟经营和角色扮演元素。有4种模式，3种有不同的胜利条件，比如赚到足够的钱、时间限制或取得某种成就，还有一种则可以一直玩下去，即使角色死掉也可以让儿子接班
60.《海商王3》游戏截图，海战画面。"海商王"系列除了模拟经营外还有即时战略成分，那时代的海上并不太平，商船往往需要安排护航舰队以应对海盗和竞争对手的攻击，玩家可以自己指挥海战，只喜欢经营的玩家也可以选择快速战斗模式来自动告诉你结果
61.《魔兽世界》中的拍卖行。从矿石草药到打副本需要的附魔卷轴、宝石和药水，对于有些玩家来说，拍卖行就是一个独立的模拟经营游戏
62.《地下城守护者》兼具模拟细节与黑色幽默
63.《工人物语Online》的节奏比较适合网页游戏，可以充分利用到玩家的碎片时间，这正是传统模拟游戏所不具备的
64.随着页游竞争加剧，也不免有《商界传奇》这种模拟商业公司运作的剑走偏锋之作

会》和后来的续集《行会2》是一种混合类型的游戏，玩家在中世纪的城市中选择一个职业开始发展，逐步建立自己的家族发展生意，跟其他家族竞争，还可以娶妻生子等。

制作了"大航海家"系列的Ascaron Entertainment在2003年推出了《海商王》并发展成新的系列，它融合了模拟经营和实时海战的成分。玩家除了贸易竞争外还可以靠军事征服来消灭对手，而在3代中又加入了角色扮演成分，通过许多任务推动剧情的发展。

模拟游戏的未来

在PC游戏发展的早期，由于机器性能的限制和技术的限制，游戏的规模都还比较小，经常1个人或者2、3人就能开发。前面提到的席德·梅尔、威尔·莱特、Paul Collyer和Oliver Collyer等，以及其它类型游戏的设计者都是独力或依靠一个很小的团队就设计出了我们熟悉的许多经典之作。这种情况下很容易百花齐放，设计师也可以充分发挥自己的想象力进行尝试。像威尔·莱特就设计了一大堆的"Sim"游戏，其中很多并不为人所知，但Maxis也不会因此而倒闭。另外游戏类型也很多样化，纯冒险、策略和模拟经营类等对机器要求不高的游戏都有市场。但后来随着机器性能提高，玩家对画面的要求自然也越来越高，游戏的规模也越来越大，成本越来越高，这种情况下就需要一个较大规模的团队，开发周期也延长了。一旦一个到两个项目失败，公司就要面临破产的危险，这就迫使很多公司采取保守策略，而玩家就抱怨越来越少看到创新，到处都是经典大作的续集。同时游戏类型也越来越偏向注重画面效果的ACT、FPS、ARPG等。

而近年来网页游戏和移动游戏开始兴起，智能手机屏幕有限、电量有限的特点并不适合复杂的大型游戏，也不适合太复杂的动作游戏或FPS游戏，加上游戏者游戏时间碎片化（在公车上、办公间隙等抽空游戏），轻松休闲类的游戏更受欢迎。这似乎又回到了PC早期依靠个人创意或小团队就有机会成功的情况。其实模拟游戏经过适当调整就可以做到适合网页和手机游戏，比如像《皇帝》这样上手容易、操作简单的模拟经营游戏就很适合手机，这是一个机遇，或许有一天，在网页和手机游戏设计团队中，也会诞生明天的席德·梅尔和威尔·莱特。

国产益智游戏之滥觞
从“大富翁”系列说起

本节撰稿/中崎峻

青春如同奔流的江河，一去不回不及道别。资深的老玩家们，最初接触游戏，大致都玩过益智类游戏，比如“俄罗斯方块”以及纸牌、麻将这样的游戏。这些益智类游戏，其中有一种相信你一定忘不了，它就是本文的主角——“大富翁”类游戏。

益智游戏

现在的游戏，声光色效各类效果自然是没的说，但在游戏发展的初期，限于硬件水平等各类因素，所开发的游戏类型必然会受到很大的限制。游戏开发者在游戏机制及可玩性上下功夫，可以起到扬长避短的效果。益智类游戏就是在这个大环境下脱颖而出的，它对画面音效需求不高，但可玩性和耐玩性上却毫无问题。同时，益智游戏这4个字包含的内容又十分庞杂，所受束缚也较少，由此在激烈的竞争中站稳脚跟并赢得了大批的拥趸。

给益智游戏细分类别，是件费力不讨好的事儿，就算只讨论电脑游戏领域，所涉及的内容也很多，所以我们只是对其中的重要类别做一个简述。我们接触最早的大概是《俄罗斯方块》（后来出现了数量庞大的各类变种俄罗斯方块游戏），还有就是Windows系统自带的“挖雷”和纸牌游戏。此后有大量的棋牌和麻将游戏推出，部分棋类游戏的表现让人刮目相看。且不说“深蓝”大战卡斯帕罗夫，随便找个像样点的“中国象棋”类的游戏，其棋力也不是一般的业余爱好者可以应对的。

当然，围棋类软件的情况特殊些，这甚至可以看成是人工智能领域的难题，不过电脑的“棋力”上升的速度（据说现在可在被授四子的情况下与世界顶尖高手抗衡），也是很让人瞩目的。麻将类的游戏，数量之多也让人咋舌，质量良莠不齐，这里就不再多说。除了上面提到的这些类别，还有一些游戏也可能给玩家留下过深深的印象，比如说《仓库番》（俗称的推箱子）等等。

对国内玩家（尤其是具有一定游戏龄的老玩家）来讲，这林林总总的益智类游戏中，有一种必定是难以忘怀的，那就是“大富翁”类游戏。自中国台湾的大宇资讯公司推出“大富翁”系列以来，“大富翁”类游戏就风靡一时。大宇自家连续推出续作暂且不说，陆续有跟进者推出同类游戏，排除掉质量低劣的仿作，还有若干个各具特色的“大富翁”类游戏值得细说。

人人都爱“大富翁”！

1/大宇的“大富翁”系列

从诞生到成功

1989年11月28日，《大富翁》上市。该产品是姚壮宪加入大宇资讯后推出的第一款游戏，游戏载体为360KB的磁盘两张。在当时，大多数电脑依旧是单色屏幕，所以《大富翁》也是单色显示，黑白显示的游戏虽然在今天看来简直无法忍受，但是在当年玩起来，已经是相当出色了。《大富翁》以传统的桌面游戏《Monopoly》为基础，包括了基本的土地、房屋、机会、命运等要素，同时还加入了股票、期货、投资公司等要素来丰富玩家的赚钱途径，可以说，从《大富翁》开始，就奠定了日后整个“大富翁”系列的基本要素。不过，因为是单色显示，玩的时间长了之后，玩家会觉得很累，另一点是游戏中人机互动交流比较少，玩家会感觉比较枯燥。整体而言，作为一个在上个世纪80年代末推出的游戏，考虑到当时的技术水平和游戏的稀少，《大富翁》仍旧可以算是一个还不错的游戏。

1993年1月20日，《大富翁2》上市。时隔3年，《大富翁2》比前作有了明显的进步，首先2代画面转变成VGA 256色，与前作和黑白色相比，一下子鲜艳了许多。游戏新增加了一些卡片、道具，游戏内的地图也增加了。最大的进步是与时俱进支持鼠标操作，使得游戏的操作性得到了巨大的提高，也更为便捷。

1代被玩家所不满的人机互动交流，在2代也通过神仙系统、新的卡片、道具得到了大幅度提高，让游戏的趣味性得以提高。特别值得一提的就是神仙系统：玩家在游戏中遇到不同神仙后，会被附身7天。神仙对玩家有好有坏，有的可以帮你，有的自然就是让你倒霉了。神仙系统也从本作开始成为“大富翁”系列的标志之一，在以后的系列作品中一直保留。这些颇具中国特色的神仙，也大大提高了游戏的乐趣，增加了游戏的变数。当然2代让广大玩家记忆最深的，恐怕就是外出打拼的年轻农家子弟——阿土仔（其实第一代出场的可是阿土伯哦，但玩家大致是从2代开始玩，所以印象最深刻）。阿土仔为人憨直，有梦想，在单人关卡中，阿土仔

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



1.《大富翁》初代封面
2-4.《大富翁》初代画面是黑白显示的，游戏画面比较简单，但游戏地图的雏形已具备
5.《大富翁》初代中的主人公，只有阿土保留下来，大老千某几代出场客串而已，其他的都已不见踪迹
6.《大富翁2》的主菜单
7.《大富翁2》的游戏地图
8.《大富翁2》游戏封面
9.《大富翁3》游戏封面
10-11.《大富翁3》的图像就细腻了不少

还要骑着单车闯过各个关卡获得胜利。阿土仔这种憨直的性格，在“大富翁”这个金钱至上的世界里恰恰是最难得的，也正因为如此才给广大玩家留下了深刻印象。

如果说《大富翁》是雏形，《大富翁2》是进化，那么《大富翁3》就是集大成之精品了。1996年，也是PC开始在中国大陆地区大规模流行的时候，以往计算机一直被认为是高高在上的“高精尖”科技产品，如今却越来越多地进入到寻常百姓家中。相应地，PC用户对休闲娱乐、游戏等方面的需求也在不断增加。在这个大环境下，《大富翁3》就比前两作有了更多的潜在玩家群体。1996年3月10日，大宇在经典的武侠RPG《仙剑奇侠传》之后，推出了《大富翁3》。

《大富翁3》充分保留了前两作的优点，并且大大丰富了游戏内容。游戏中有多达12名可以操作的角色，每个角色都有自己专有的台词和喜怒哀乐等表情，使得游戏更加生动可爱。新增加了乞丐、野狗、警察、流氓这些有负面影响的角色，会对玩家造成不利影响。点券系统首次在本作出现，玩家通过点券购买道具、卡片，而通过道具和卡片，玩家能更快地积累财富，加速游戏进程。比如汽车、摩托车可以提

高所使用的骰子数，可以移动更多步数；遥控骰子可让玩家根据自己的需要行走；遇到警察、野狗在前面挡路，可以使用机器娃娃清障等等。虽然游戏地图只有台北、台湾和大陆3张，但是每张地图都有独特的事件、节庆和地域风格。信用卡、警察局、车站、机场等新增内容让游戏的可玩度更高。

《大富翁3》的地图可以说是历代当中最大的，也可以说是历代最自由最充满变数的。地图虽然大，但玩家可用汽车、摩托车等来大大缩短路程。同时，在行进中遇到路口时，是随机转向的。虽然有的玩家不喜欢这种包含变数的方式，但是比起都是“跑操场”的后续作品（即指地图都是环状，一圈接一圈的环形行进），这种包含变数的行进方式反而提高了游戏的耐玩度。玩家可能会因为一次转向错过了对自己土地投资的机会，也可能因为一次转向而躲过了对手一条高额收费的道路。

现在很多已是而立之年的玩家，在当年都接触过《大富翁3》，很多人也都经历过和自己的朋友一起挤在屏幕前抢鼠标的欢乐时光……那时陪伴我的人啊，你们如今在何方？

1998年，比起“仙剑”系列的杳无音讯，更多的玩家对“大富翁”系列抱着希望，也希望在一代精品《大富翁3》之后，能够有一个更优秀的作品出现。1998年10月15日，《大富翁4》上市了。《大富翁4》可选的角色依旧为12名，每个角色的台词也按照国籍进行了语音化，比如忍太郎满嘴日语，小丹尼天天英文，有些搞笑的台词会让玩家忍俊不禁。《大富翁4》画面以640×480的HI-Color模式制作，在当时这算是一种很主流化的画面设置了，游戏中的人物、建筑、地标等等均采用3D模型制作，和之前的作品比，一下子感觉真实、细致了很多。配合45度俯视角和可以调整的8个角度旋转，玩家在游戏的时候可以领略到更多丰富多彩的画面，更有身临其境之感。

和《大富翁3》相比，游戏中虽然取消了机场、港口、法院等地点，统一以新闻中心来播报，但是新增加了魔法屋、彩票屋等地点。魔法屋可以让符合条件的人遭到不幸或者好运；彩票屋让玩家进入后选一个数字，每月开奖，如果没有中则奖金累计到下一次开奖；百货公司可以购买道具和卡片，但有的道具和卡片是买不到的，需要玩家通过科研中心生产，这些设定也都丰富了游戏的趣味性。点券系统依然保留，除了随机捡到道路上的点券箱子外，玩家还可以通过游乐场的小游戏和地图上的点券点来获得点券。而点券的使用也更多元化，比如可以从监狱保释出小偷和强盗，小偷可以窃取其它角色的点券，强盗可以抢夺卡片和洗劫银行。股票系统可以让玩家有更快的方式积累资金，同时股票系统做得很符合各地图的特点，也算是很细心的地方。游戏中角色造型都是大头娃娃，跑动起来显得更加可爱。游戏地图包括4张——中国台湾、中国大陆、日本、美国，在后来的资料片《超时空之旅》中，还包括了“仙剑”时代、侏罗纪时代、太空城和群岛4张，也是“大富翁”系列首次以资料片形式推出扩展内容。

比起之前的系列作品，《大富翁4》可以让玩家自己定义获胜的条件，这无疑提供了更高的自由度，也让游戏因为获胜的条件不同，变得充满了挑战和刺激。也正是从本作开始，“跑操场”的行进路线成了常态化的方式。时至今日，《大富翁4》也经常被玩家认为是“大富翁”系列中最为经典的一个作品，虽然笔者对“跑操场”略有不满，但是也无法否认它所带来的乐趣远大过它的缺点，然而，对于回合制而













12.《大富翁4》的主界面
13.《大富翁4》在画面效果上比前3代有明显提高
16.《大富翁4》的角色个性更为鲜明
15.《大富翁5》推出了资料片，这也是“大富翁”系列的第一部资料片
16.《大富翁5》在玩法上改变很多，游戏界面上的变化其实也不小
17.《大富翁5》支持局域网和网络对战

言，这是否也要到了尽头呢？

充满争议的《大富翁5》

《大富翁3》《大富翁4》的成功，让无数玩家已经彻底认可了大宇资讯的这个系列，也留给了玩家们更多的期待。新的作品到底是怎么样的？还能有什么样的进步和提高？这些都成为玩家们经常谈起的话题。2001年，又是一个不寻常的年份，中国大陆的游戏市场已经不再是1995开始的PC单机游戏为主导的了。井喷一样的各类网游开始占据市场，玩家们在一时间甚至会有点挑花眼，比起传统的单机游戏，网游的确在互动性、即时性上都有着优势，玩家们可以不必好几个人挤在一个显示器前，互动由人机交流变为人与人的交流，更加充满变数。就是在这么个转型的年份，《大富翁5》在2001年6月登场了。直到今日，《大富翁5》都是备受争



18.《大富翁6》主界面
19.总体来说《大富翁6》的美术风格和4代很像，算是5代后的一种回归吧
20.《大富翁6》的选人设定界面
21.界面下方的一列卡牌宣告了卡牌系统的重要性
22.股市的设定，在大富翁类游戏中是必不可少的
23.《大富翁7》游戏封面
24.《大富翁8》游戏封面
25.沙隆巴斯是“大富翁”系列中的人气角色
26.莎拉公主是《大富翁8》里的隐藏角色
27.环形菜单让《大富翁8》的选单界面更活泼了点
28-29.3D画面虽然看起来更有立体感了，但在宏观战术上，却是似乎2D更直观

议的一代，喜欢它的玩家认为它是大宇挑战新系统的成功案例，而抵制它的玩家则把认为它是“大富翁”系列中最为差劲的一款，完全与传统格格不入。

《大富翁5》与之前的作品比，一改回合制的操作，改为即时制，即全体玩家都是在同一时间进行移动、购买土地、股票交易等行动。游戏的操作界面中的信息栏部分，也可以由玩家自行调整。每个角色都拥有自己的特技，达到一定条件可以解锁特技，使用特技会扣除一定体力及点数。股票交易也更具有实时性和挑战性，可以让玩家更真实地感受到信息的瞬息万变。游戏的胜利条件也更多样化，比如总资产最高的人或者队伍获胜，土地总值最高的人或者队伍获胜等等，玩家甚至可以自己设计地图进行游戏。可以说，这些都是大宇的一次大胆而冒险的尝试。

《大富翁5》和系列传统作品相比，对玩家的操作需要更高，判断性更明确，而且由于是全新的系统尝试，对于很多慕名而来的新玩家和喜欢传统单手鼠标走天下的老玩家而言，《大富翁5》操作过于繁琐，界面不够亲切。事实上不少玩家都无法接受这些过于大的变化，没有信心和耐心去了解系统，进而放弃了该作。毕竟之前的系列一直是以平易近人、简单易学的操作争取到了很多玩家，一下子进行如此大的变化，引来不满也是在所难免的。此外，由于取消了热座模式，让很多传统的玩家很不满。虽然游戏支持网络和局域网对战，服务器方面的费用由大宇独立承担，并没有任何收费让玩家埋单，也足以让人感受到大宇的诚意，但是由于各地网络条件的差异，网络对战往往很难达到理想的效果。

不过不管怎么样，《大富翁5》还是获得了不少玩家的喜爱。2001年12月，《大富翁5》也推出了自己的资料片《忍太郎之夺宝奇谋》。在《大富翁4》中人气颇高的忍太郎回归，同时还有其他5名新角色和12张新地图，游戏的平衡性方面，大宇资讯也根据玩家对《大富翁5》的意见和建议做了一些调整。当然，大宇一贯的优良传统也在资料片上保持着：新增加的地图中，各种鲜明的主题特点依旧保留了下来。比如热闹喧嚣的都市场景，充满田园风光的乡土风情。大宇还对《大富翁5》中不够体贴的操作界面做了不少改进。虽然是一个小小的资料片，但也足见大宇对玩家的认真负责。

没落无可避免？

按照事后诸葛亮的角度来说，“大富翁”类游戏确实没落了，但究其原因，却并不是游戏质量的问题。事实上，“大富翁”的6、7、8三代，各具特色并且都表现出了相当的水准。

或许是《大富翁5》的改变过于强烈，让很多喜欢“大富翁”系列的玩家十分不满，又或许是大宇认为“大富翁”系列完全取消掉回合制失去了轻松的感觉，于是在《大富翁5》的资料片上市半年之后，大宇在2002年6月推出了《大富翁6》。该作回合制和即时制并存，玩家可根据自己的喜好来选择，同时该作也是“大富翁”系列中第一个采用全3D画面的作品。在《大富翁6》中，大宇提供了埃及、法国、日本、美国、中国、人工岛和宇宙空间站这7张地图，其中宇宙空间站地图是专门为即时制操作制作的地图。就如同《大富翁5》一样，在宇宙空间站地图中，对玩家的操作要求更高，眼疾手快地进行准确的操作，可以让喜好即时制操作的玩家体验到紧张刺激的感觉。

《大富翁6》取消了传统的道具系统，道具直接与卡片系统融为一体。以前的遥控骰子、地雷、飞弹等道具，都变成了遥控骰子卡、地雷卡、飞弹卡等。而且卡片在游戏中的使用频率相当高，获得卡片的手段也很多。但是玩家要注意的是，卡片最多只能保留5种不同的类型，新获得的卡片会自动顶掉以前的卡片，所以对自己喜欢的卡片，玩家一定要记得锁定，这样就不会被新获得的卡片顶掉。当然另一个办法就是多多使用卡片，旧的不去，新的不来嘛，所以有玩家戏谑地称《大富翁6》是卡片大作战的游戏。此外，卡片组合系统也是一个亮点。比如飞弹卡+宝石卡可以组合出威力更大的核弹卡；怪兽卡+宝石卡可以组合出恶魔卡。除了传统的积累财富之外，玩家在游戏中还需要注意对自己的卡片进行组合、应用，从而加快自己的财富积累速度，也可以开心地整蛊别人。

神仙系统在《大富翁6》中也进行了一次不小的变革。和以往的神仙附身7天不同，本作中的神仙是可以一直为玩家出力的，只要给小神仙们喂食卡片，他们就会一直效力。小神仙拥有自己的等级，等级最高为4级，等级越高，施展的特技也就越强悍，但是相应的，培养一个四级的小神仙也是一件颇耗费精力的事情，需要玩家有耐心而且要开动脑筋。而且小神仙们是有体力的，游戏中小神仙的体力也会慢慢下降，降到0就会离开，所以卡片除了自己使用外，也经常用来喂食神仙。

在《大富翁6》中，另一个新的变化就是地图特性。以往的系列作品中，地图基本上都不具备自己的发展特性，无论在哪个地图上，玩家可开发运作的产业都是相同的。但是在《大富翁6》中，玩家能在中国、日本、美国3张地图发展所有产业，但是到了埃及只能发展工业，而法国只能发展商业，未来人工岛仅限于发展小型住宅业。由于地图有了自己的发展特性，玩家势必要根据不同地图的特点来调整自己的发展方针，一来提高了游戏的可玩性，二来让玩家可以体验到更多的游戏内容。而当玩家拥有的土地相互连接时，可以修建大型建筑，最多可以把3格土地连起来修建成超大建筑，这对经过此处的对手可以造成重大打击。所以合理使用土地连接，也是遏制对手的一个好方式。

由于《大富翁6》本身既考虑到了老玩家的需求，同时又保留了即时制游戏方式，让喜欢新操作的玩家也可以开心地享受游戏带来的乐趣。在2002年12月，《大富翁6》也推出了自己的资料片——《大家来抢钱》，资料片相对已经比较成熟的《大富翁6》并没有做什么过多的变化，新增加了童话王国、玛雅岛、夏威夷、伏魔山和生存岛5张地图，让玩家可以享受到更多更有特色的地图。可以说，经过了《大富翁5》的变革，大宇对于自己产品的调整和改革，变得更加慎重，也更重视保留自己产品的特色。然而，单机市场需要面对的，是已经进入高速发展期的网游市场，这，不是一两款好游戏就可以扭转的。

经历了《大富翁5》《大富翁6》的风风雨雨，无论是大宇还是喜爱该系列的玩家，都似乎找到了自己的方向。大宇找到的是在变革与玩家需求之间的平衡点，玩家们找到的则



30.由北京软星制作的网游《大富翁星球》，开发一直很不顺利，后来改名为《梦幻星球Online》，2010年在大陆公测，还没正式营业即告停运

是在经典系列作品的续作与自我需求之间的平衡点。就一般而言，这应该是最好的前景。但是事实上，到了2003年底，越来越多的玩家已经在“传奇”、MU、RO等各式各样的网游中废寝忘食，而这个时候登场的《大富翁7》，到底又能让多少昔日的玩家重新回来呢？

《大富翁7》一改以往的3D人物造型，改为人物使用2D渲染的卡通形象，场景3D模型，视角虽然固定，但是2D渲染后的卡通造型更有以往《大富翁3》时的感觉，也算是一种向前作致敬。《大富翁7》中的地图主要以城市特点来设计，并非全都按以往作品中的地域国家设计。除去北京、悉尼、香港、杭州、荷兰在内的5张基本地图外，还有隐藏的杭州、仙灵岛两个地图。熟悉大宇产品的玩家一看就知道，这是经典的《仙剑奇侠传》中的场景，那么自然就会有《仙剑奇侠传》中的角色了？没错！李逍遥、赵灵儿、林月如、阿奴都是《大富翁7》的隐藏角色，玩家在游戏中满足一定条件就可以解锁地图和角色了，这也是“大富翁”系列中首次加入如此众多的隐藏因素。随着技术的进步，游戏的图像也更加细腻。紫禁城边古香古色的四合院，悉尼歌剧院周围的片片白帆、徐徐旋转的荷兰风车，这些生动的表现和以前那些只是静态模型的地标等等比起来，一下子让画面更加亮丽，也让玩家有更为快乐的游戏心情。

《大富翁7》的基本游戏框架和《大富翁6》比，并没有特别明显的改变。不过游戏重新加入了以前的节日系统并加以强化，可以说就是一个小万年历，让你在不知不觉中记住了很多节日。比如愚人节，所有人都将抽取“命运”一张，而传统的七夕会让所有的男性角色获得一张卡片。前作曾被戏谑称为“卡片大作战”，在本作中，卡片的使用没有前作那么频繁，玩家也可以不必总头疼保留什么卡片了。本作最大的一个改变就是为每个角色都设计了背景故事，使用不同的角色可以享受到不同角色的剧情故事，想充分了解全部剧情的玩家，这次可有的辛苦了。

以往的“大富翁”系列资料片，必须安装本体之后，才可以通过资料片获得新的地图和关卡，不过《大富翁7》的资料片是独立的，玩家即使没有《大富翁7》，也可以直接玩独立的资料片。在资料片《游香江》中，有6张新地图和1张隐藏地图。各景点都有对应的介绍，可以说就是一个小导游。资料片中还新增加了一个踩蛋系统，玩家在行进过程中可能脚下冒出一团白烟，变成各种各样的状态，有的可以让你的角色进入无敌状态，有的则会让你无法使用卡片等等，大大增加了游戏的变数。

《大富翁7》之后，大宇资讯于2006年3月推出了《大富翁8》，这也是大宇资讯的“大富翁”系列到目前为止的最后一作。《大富翁8》继承了《大富翁7》单人模式里的剧情形式，故事围绕着一个神秘的宝石——幸运之星将各个角色串连起来，谁拥有幸运之星，谁就将成为大富翁。游戏有多达16名角色可以选择，除了传统的8个角色外，还有来自俄罗斯、非洲、韩国等地的新角色登场。游戏中有的角色需要达到特定条件才可以解锁出现，玩家需要在游戏的时候多多留意剧情等信息，不能像以前那样一味致富，大大提高了游戏的趣味性。

《大富翁8》游戏的场景在7代的基础上得到了进一步提升，全新的粒子效果让画面更加出色。诸如旗帜的飘扬、火山的喷发等小细节也相当出色。以往的点券和事件地点也改为六边形，人物走上去会踩下去，还有灯光效果，这些细节都体现出大宇在努力通过细节来展示一个更加精彩、更加艳丽的“大富翁”世界。在游戏里有包括东京、北京、巴黎、

开罗、人工岛、台北、悉尼、拉斯维加斯、香港、好莱坞、夏威夷等在内的多张地图，还有隐藏地图法国，部分隐藏地图还需要在多人模式中解锁。以往地图中的地标建筑，在本作中以奇迹之地的模式取代，玩家们在经过奇迹之地时都可以投资，投资满了之后会成为地标建筑，当然投资也是有丰厚的回报的，比如金钱奇迹可以让银行的存款利息增加，而地产奇迹可以提高土地的过路费等等，但是奇迹之地是不可能被买走的，所以一定要抓住机会，让奇迹在自己手中完成。

由于《大富翁8》的可选的角色有很多，故事模式关卡也比较长，游戏新增加了保险箱。玩家可以在当前关卡中将一些自己喜欢和需要的卡片预先存进去，然后等到下一关开始前，可以把这些卡片取出来，这样一开始玩家就可以事半功倍地开始新关卡了。游戏中的隐藏要素除了解锁隐藏角色外，收集人物拼图也是相当动脑筋的事情，而且每个角色收集拼图的方式也不相同，想要完成全要素收集，就需要玩家发挥各种手段来完成了。以往多人模式中，相同角色只能一个人用，在《大富翁8》中，这个问题也解决了，玩家们可以使用相同的角色，用不同颜色加以区分。卡片系统除了前面说到的保险箱之外，在故事模式里，不同角色还有一些自己的专有卡片，比如莎拉公主的保镖卡，自己使用时可以保护自己不被收过路费，不会被炸弹等袭击，用在对手身上呢，保镖会殴打角色让其住院。

作为隐藏要素最多、内容最丰富的一作，《大富翁8》可以说充分体现了大宇资讯对该系列的认真负责，既保证了游戏丰富的可玩性，又有很多趣味性和隐藏因素，让玩家可以充分发挥自己的能力获取胜利。如果说《大富翁3》《大富翁4》是上世纪90年代该系列的集大成之代表作，那么《大富翁8》在吸收了《大富翁5》到《大富翁7》的优点之后，足可以成为21世纪头10年中该系列的代表作！然而，时至今日，“大富翁”系列也再没有一款单机新作。单机游戏市场受到各种冲击，远不如上世纪90年代那么红红火火固然是一个原因，“大富翁”类型的游戏在如今这个快节奏的时代，因为其相对拖沓的节奏，慢慢被新玩家忽视，也是一个原因。

2/各具特色的类“大富翁”游戏

“大富翁”系列是大宇资讯的成名代表作系列，但此类游戏并非只有大宇资讯一家在做，上文中就已经说过，“大富翁”系列是以传统的桌面游戏《Monopoly》为基础的，《Monopoly》是个有着悠久传统的经典游戏，除了大宇的“大富翁”系列之外，还有其他很多类似的游戏，有的也是以《Monopoly》为基础，有的则模仿大宇资讯的“大富翁”系列，下面我们就一起看看其他公司出品的一些游戏。

“富甲天下”，大富翁也三国?

老玩家们恐怕对汉堂国际这个名字都还有印象，一提起汉堂，第一反映就是经典的战棋RPG“炎龙骑士团”系列，但是汉堂也曾经在1994年推出过一个类似《大富翁》的游戏——《爆笑三国志》。《爆笑三国志》以三国时代为背景，玩家可操作的角色都是三国人物，总计有天下大乱、群雄割据、三国鼎立3个时期可供选择。除了传统的“大富翁”游戏的要素外，在《爆笑三国志》中，敌人的城池是可以夺取的，而夺取敌人的城池的关键就是武将，所以武将在《爆笑三国志》中是极为重要的存在，当玩家没有武将保护时中伏或金钱用光又无武将可变卖时就算失败了。可以说，《爆笑三国志》在你享受传统的“大富翁”游戏的同时，又能让你感受到三国时代攻城略地、武将厮杀的乐趣，与大宇的《大富翁2》相比，是种别样的乐趣。

就在汉堂推出《爆笑三国志》的当年，光谱资讯也推出了自己的类大富翁游戏——《富甲天下》。《富甲天下》以Q版的人物造型、诙谐搞笑的无厘头台词演绎了三国时代那些脍炙人口的故事，在当时让不少玩家在《大富翁2》之余又找到一款休闲放松的益智游戏。《富甲天下》和《爆笑三国志》在游戏方面有着类似之处，都是在传统“大富翁”系列的基础上加入了攻城略地的因素，并非只是简单的模仿。在《富甲天下》中，攻城略地除了要靠武将的能力外，玩家平时对武将的培养也很重要，授予武将装备、购买攻城道具、锦囊等都可以让玩家更加事半功倍，而且值得一提的是，游戏中AI也并非是弱智，也会经常使用策略来干扰玩家，玩家要一面不断发展壮大自己的实力，一面努力压制对手，获得最后的胜利。

在1998年，光谱资讯推出了《富甲天下2》，随着3D技术的进步，《富甲天下2》比第一代作品有着更靓丽的画面，更顺手的操作，同时爆笑诙谐的搞笑台词这一特色依旧保留。这一作中有城池任务，玩家可以规划城池的建设方向。例如建护城河可以增加防御力，建市集可以增加税收等等，也大大丰富了游戏的可玩性。如果说，同年出品的《大富翁4》被大宇的“大富翁”系列玩家评为经典的话，那么《富甲天下2》在很多喜欢“富甲天下”系列的玩家中也是被评为同样经典的作品。

2002年光谱资讯推出了《富甲天下3》，特别设计了由“黄巾之乱”到“一统天下”的长剧情模式，玩家可以选择传统的曹操、刘备、孙权进行游戏，挑战不同的剧情及关卡，让喜爱三国的玩家们大呼过瘾。同时《富甲天下3》中强化了自由模式，可以有多达11名角色进行选择，而且可以设定各种不同的获胜条件。在《富甲天下3》中，传统的“州”的概念得以再现，如果玩家能够占据一个州的所有城池，不但可以收取高额的过路费，境内的店家也会定时缴纳税金，可谓好处颇多。而且与其过早到处抢地盘被AI反扑，玩家也可以专心经营一个有潜力的城池，努力发展，城池中的人口、税收、士兵、特产品会随之增加，城池规模也会逐渐扩大，这样对手通过该处时会有更大机会缴纳过路费。传统的单挑模式在《富甲天下3》中也得以进化，加入了军师，军师可以提高武将的斗志，只有斗志高了武将才可以使用特殊武斗技，这些变化也让《富甲天下3》的趣味性得到进一步增强。

2004年发售的《富甲天下4》在继承了前作优点的基础



31.《爆笑三国志》的地图，这个游戏蛮好玩，可惜没有后续作品
32.“富甲天下”系列，成为大富翁题材和三国题材结合的典范
33.《富甲天下2》地图
34.《富甲天下3》游戏封面
35.“Q版三国”这个主题，在当时也算热门
36.《富甲天下4》的游戏体系已相当成熟
37.“富甲天下”系列中的事件很有三国特色
38.《大富翁5》在玩法上改变很多，游戏界面上的变化其实也不小
39.《富甲天下5》中的攻城战

上，进一步平衡了包括城池建设、锦囊使用等方面的小细节，如何让城池的设施对玩家最大利益化，如何给对手造成最大的伤害，都是对玩家的挑战。同时《富甲天下4》中，地图上包括平原、森林、湖泊、沙漠、雪地等地形要素，每种地形不仅是简单的看起来的不同，在不同的地形上行军、作战甚至是施展计谋都可能会有不同的影响。所以这就要求玩家更加注重地形的重要，善加利用地形也能起到事半功倍的效果。《富甲天下4》中，主公都有13个与众不同的关卡，以及3个隐藏关卡，让玩家体会“富甲天下”系列那诙谐搞笑的三国故事，同时这些关卡也在考验玩家的智慧和应变能力，以前的必胜策略在这些不同的关卡中未必适用，玩家要根据每个关卡的实际情况来调整自己的策略从而获得胜利。

2008年，光谱资讯在听取了诸多玩家的建议和呼声之后，推出了《富甲天下5》。和以前的作品比，《富甲天下5》中将游戏中的主公角色一口气提高到21人，让玩家可以有更多的选择。而在以往的作品中的角色原本手持一样武器改为可以拥有4件装备和1个护身符，玩家可以根据自己的喜好打造角色属性。对战模式中新增3V3模式，可以充分发挥各个角色的属性和特点。除了以往的将敌人消灭获取胜利外，《富甲天下5》中还可以通过建造中国知名建筑来扬名天下，游戏时玩家可以派驻兵力到各资源点采收，或者利用资材屋来购买各式金属、木头、石材等资源，这样玩家修建出烽火台、阿房宫都不是梦想，这些建筑修好之后，即便是勇猛的对手也会甘拜下风。可以说，光谱资讯的“富甲天下”系列虽然是以模仿“大富翁”系列登场的，但光谱通过自己对游戏的正确定位，不断地发掘自己的特点和优势，最终形成了具有自己独特风格的系列游戏。让广大玩家在益智游戏方面有了更多的选择，就这点而言，光谱资讯的确是成功的。

大富翁的世界之旅

除了汉堂和光谱之外，以制作《超时空英雄传说》和“三国群英传”系列成名的宇峻奥汀，也推出过“大富翁世界之旅”系列和《三国群英大富翁》。《大富翁世界之旅》于2000年上市，与传统的大富翁系列相比，《大富翁世界之旅》取消了游戏人物“破产”的设定，并使角色“特性化”，让经营不善甚至负债累累的玩家不至于早早地放弃游

戏，留给了玩家东山再起的机会，这一人性化的设计获得了玩家的广泛好评。由于之前“超时空英雄传说”系列和“三国群英传”系列在玩家中都享有不错的口碑，《大富翁世界之旅》秉承了优良的制作素质，依靠新颖独特的游戏模式，在大宇的《大富翁4》之后，在玩家中掀起了一阵“世界之旅”的旋风。

2001年，宇峻奥汀推出了《大富翁世界之旅2》，和前作相比，总计有16位角色可以选择，还包括有来自《超时空英雄传说2——复仇魔神》中的刑天、芙蓉，《新绝代双骄》中的小鱼儿、小菁为隐藏角色。 宇峻旗下作品的经典角色们，就这样在《大富翁世界之旅2》中进行一次穿越时空的大聚会。而且游戏中还提供两名角色让玩家自由编辑属性和命名，每个角色都有属于自己的剧情，还可以学习多个专属技能。在《世界之旅2》的世界中，玩家还可以培育自己专属的宠物，再利用宠物的专属能力协助玩家取得胜利。可以说《世界之旅2》在努力打造一个精彩的游戏世界让玩家可以享受到更多的游戏乐趣，但是由于角色多，专属技能也多，想都体验到需要大量的时间，而且相比上作，剧情部分显得有点单调，结果导致《世界之旅2》并未如预期的那样取得不错的成绩。

经历过《大富翁世界之旅2》的不如意，宇峻奥汀在2007年才推出该系列的第三部作品《大富翁世界之旅3》。《世界之旅3》中，宇峻奥汀认真采纳了玩家的各种意见和建议，保留了最受欢迎的4个角色，另外又新设计了4个角色，再加上宇峻奥汀其他产品中的经典角色设定成隐藏角色“穿越”助阵，总计有11个角色可供玩家选择。而且在剧情方面也重新设计，一改《世界之旅2》中显得单调的剧情，11位性格各异的角色，共发展出8条各自独立而又相互交织的剧情，让游戏更加精彩。《世界之旅3》沿用了《世界之旅》的网状地图结构和目的地机制。这样每一个玩家在前进时，都可以根据自己的情况，同时参考目的地的方向，来选择最合适的道路前进。玩家的自由度更高。在游戏中，每一个作为目的地出现的城市都有相对应的进站画面，这也是《世界之旅3》进步的地方。每个进站画面上都会出现当地的土特产、知名景点等物件，在一些少数民族聚居的地区，还会出现身着民族特色服装的欢迎人群。这些细节的设定可以让玩家在游戏的同时学到一些小知识，可谓游戏学习两不误。

而《三国群英大富翁》是宇峻奥汀在2007年推出的一款带有RPG游戏特点，以传统大富翁游戏为进行方式的休闲游戏。以《三国演义》的剧情为基础，游戏中设计了数十个关卡，每个关卡都有自己的剧情和过关条件。玩家在游戏时通过随机掷点的方式走路，路途中可以遭遇各种突发事件和战斗，最终完成条件过关。由于本作中还包含了RPG因素，在游戏中，必须累积足够的经验值才能够挑战下一个关卡。在《三国群英大富翁》中以纸牌交战时，双方所派出的武将，将会以一对一的方式进行决斗。这个时候玩家就要根据武将特点和对战环境做出选择，假如你让张飞这样的猛将去参加斗智决胜，那无疑是给对方送上大餐的行为了。

既然是以大富翁游戏为进行方式的游戏，那么传统的道具是必不可少的要素，玩家可以使用抢将、选格、望远、免死、免战等道具卡来改变状况，还可以使用捕兽夹、炸弹等等直接安放在地图上陷害对手。不过平心而论，《三国群英大富翁》其实并没有太多的亮点，虽然加入了RPG游戏的一些因素，比如升级、EXP机制，但是其本身和传统的“大富











40.《大富翁世界之旅》的地图界面
41.《大富翁世界之旅2》有不少其它游戏中的人气角色
42.《大富翁世界之旅3》游戏封面
43.既然是世界之旅，自然不能少了各地的奇观，比如复活节岛石像什么的
44.《三国群英大富翁》中的甄宓形象
45.《三国群英大富翁》的游戏画面

翁”系列比并没有任何属于自己的独特亮点，甚至在创新程度上还不如师出同门的《世界之旅》系列，所以该作到目前为止也只出过一作。

动漫大富翁

除了上述这些以原创角色为主的“大富翁”系列游戏外，香港智傲（Game One）互动娱乐集团推出的以经典漫画角色为基础的《老夫子大富翁》和《哆啦A梦大富翁》也算是比较有特色的作品。《老夫子大富翁》于2001年发售，老夫子、大番薯、秦先生、靓女等等这些“老夫子”系列漫画里的经典角色，以及特别隐藏嘉宾——天才儿童小明，都在游戏里聚首一堂。《老夫子大富翁》中设定的背景是20世纪70年代的香港，在游戏中，玩家领略到的自然也是20世纪70年代的香港风光，70多种保留当时传统风俗的特别建筑物、交通工具都可以在游戏中见到，就这点而言，也算是一种别样的风情。游戏的基本玩法和传统的“大富翁”系列游戏没什么区别，也同样包括有卡片、神仙等常见的设定，游戏中的卡片都以“四字真言”形式表现，熟悉《老夫子》漫画的玩家一看就知道都是出自漫画，也让游戏更显得原汁原味。不过由于“老夫子”系列漫画在大陆地区的影响力相对还是有限，所以这款游戏在当时的大陆地区也是比较难见到的。《哆啦A梦大富翁》最早由智冠科技股份有限公司于1998年12月推出，后来香港智傲互动娱乐集团2007年2月推出再版。游戏以日本著名的漫画形象哆啦A梦（机器猫、小叮当）中的人物为角色，结合“大富翁”系统，一下成了颇受欢迎的游戏。和一般“大富翁”系列中角色只是代表自己的形象不同，《哆啦A梦大富翁》中的每个角色都有其优缺点，比如哆啦A梦虽然一开始就可以拥有一半道具，但是每前进一格便会吃掉一个豆沙包；爱美的静香虽然每月可得到“人见人爱丸”“友情药囊”，但是每到星期日都会因洗澡而停止前进一次。所以选择角色时玩家也会再三斟酌，不同的玩家也因为其优缺点而在策略上有所不同。游戏中所有的道具都来自漫画中哆啦A梦的百宝袋，熟悉作品的玩家，光看名字就知道道具是做什么用的。而游戏中的小游戏模式也做的很有意思，在大富翁模式中，任何一位玩家踏中并在游戏室前停下，全部玩家都要进行由电脑随机选择的小游戏，游戏完结时会依照分数多寡而分派豆沙包，果然好玩才是孩子们的天性啊！尤其当你的对手因为这样而获得丰厚的豆沙包甚至扭转劣势时，估计大多数人都会恨得牙痒痒了，不过也正因为如此，游戏的乐趣才会更多，也充满了挑战。由于《哆啦A梦大富翁》获日本小学馆授权并共同开发，而且该动画本来在香港已经很受欢迎，同时香港智傲互动娱乐集团请来TVB原班配音演员负责配音工作，结果使得这个游戏取得了优异的销售成绩，游戏销量超过10万套，创香港单机游戏销售纪录。除了《老夫子大富翁》和《哆啦A梦大富翁》这两个改编自漫画的游戏外，智傲互动娱乐集团还推出《求婚365日》及《求婚365日Ⅱ》，《求婚365日Ⅱ》签约张柏芝为代言人，是一款将传统大富翁游戏与养成相结合的游戏，游戏时玩家一方面要操作自己的角色不断积累财富，另一方面则要不断努力提高自己包括学识、诚实、运动、浪漫、爱心、魅力在内的各种属性，要想求婚成功，可不是光有钱就可以的（但是没钱也是不行的……），各方面能力都要达到自己心仪的女主角的要求，才有可能最终求婚成功。另外和传统的《大富翁》不同，玩家要在有限的时间内赚钱、学习、锻炼、送礼、约会，最终求婚，时间有限，要做的事情也很多，玩家要做好细致的规划才有可能成功。而且《求婚365日Ⅱ》也支持多人同台电脑对战，约上几个好友，一同开展“求婚大作战”，谁才会是最终的人生赢家？

可以说，“求婚365日”将养成因素与大富翁游戏体系做的结合，虽然谈不上完美，但是也算得上是一种大胆的尝试，并且收到了一定的效果，在当时也算一款适合多人同玩的不错的游戏。

3/无可奈何花落去？

时至今日，整个“大富翁”类游戏都很少再见到新作品出现，一方面，整个单机市场受到网络游戏、手机游戏、主机游戏的影响，相比10多年前，市场份额的确有了不小的减少，这些对同为单机游戏的“大富翁”类游戏影响不谓不大，另一方面，经过10多年的熏陶，玩家对游戏也更加挑剔，而游戏种类的不断增加，也丰富了玩家的选择。以“大富翁”类游戏为代表的益智类游戏，虽然有着操作简单、趣味性强、轻松欢乐的优点，但是游戏节奏相对拖沓缓慢，玩家需要花费大量的时间去游戏，在如今这个快节奏的时代，很多玩家更希望能够在很短的时间内就可以充分体验到游戏全部内容，而这点，“大富翁”类游戏显然很难做到。而且，“大富翁”类游戏本身的特性，在过去的繁多的作品中也已经被发掘得差不多了，例如大宇资讯曾尝试即时制，但是也不得不在后面的作品中重新保留回合制。抢地、抢物，扩张自己、吞并对手基本成了一套固定的游戏方式，更何况还有可以最大规避风险的S/L大法，时间一长自然就会觉得乐趣降低。开发者在平衡AI方面需要花费更多的精力和时间来研究、测试，就开发商而言，这些无疑是大大增加了自己的开发成本，而且又有哪个开发者能保证自己设定的已经足够平衡、完善的AI玩家就一定会认可？

当然，也不是说“大富翁”类游戏就此就真的可以画上句号彻底走进幕后不再出现了，大宇资讯就在2012年将自己经典的《大富翁4》送上了苹果的APP Store，尝试进军手机游戏市场。手机上的《大富翁4 Fun》采用的是类似《大富翁8》的画面风格，比传统PC上的《大富翁4》看着更可爱更靓丽，高兴时玩上几个回合何尝不是好事呢？进军手机市场，虽然未必就能一定给“大富翁”系列带来第二春，但是却可以让更多的人又多了一个选择，游戏，不就是应该让我们休闲放松的吗？即便“大富翁”类游戏不可能如当年那么火爆，但是它曾经带给我们的欢乐的回忆，是我们每个人独有的财富！抬头仰望这漫天的游戏星河，那时候陪伴我的那颗，将永远在我的心中闪耀着美丽的光芒！P

和平的对抗
体育迷的战争游戏

本节撰稿/防弹手柄、hjpotter

文学巨匠海明威说过，足球是和平时代的战争。

正是因为竞争欲、破坏欲是隐藏在人类潜意识深处的魔鬼，纵然战争的面目无比狰狞，总有人对它心生向往。幸好有以足球为代表的团队竞技项目，让我们能够重温战争曾经给我们带来的“快感”——虽说是一种意淫出来的战争，但对于无聊和寂寞的现代人而言，效果足矣！从这个意义上来说，以“打打杀杀”为永恒主旋律的电子游戏，与体育之间拥有类似的本质，这或许可以解释二者的结合体——体育游戏为什么可以成为仅次于动作射击的第二大游戏类型的原因。

在一款体育游戏中，你需要“运动”的只是你的大脑，或者仅有的几个指头，但它却可以让很多由于客观条件限制而无法投身专业运动的普通人在游戏中找到快乐、运动的紧张和快感。

体育类游戏种类很多，从最流行的足球、篮球，到也非常流行的但地域性很强的橄榄球、棒球、冰球等等。但对于国内玩家而言，像橄榄球、棒球、冰球还有高尔夫感觉都很遥远，最耳熟能详、喜闻乐见的还是足球和篮球。我们这篇不多见的体育游戏回顾也只打算谈谈这两个门类游戏的历史和最新进展。

1/史前的足球游戏

其实，体育游戏早在FC时代就已经涌现出大量的作品，但直到1994年，它们才从单纯的“猎奇”走上了正确的发展轨道。这一年里有不少创造历史的PC竞技类游戏出现，这也是EA Sports从电子艺界旗下一个小部门逐步实现SPG制霸之路的始发年代。其中最为关键的作品，就是占据足球乃至体育游戏老大地位的FIFA系列的首部作品——《FIFA 94》，从此以后PC上无可玩的体育竞技类游戏这一历史，已经一去不复返。

1994年，第十五届世界杯足球赛在有“足球荒漠”之称的美国举办，一直沉迷于篮球、棒球、橄榄球的美国人，终于为足球也疯狂了一把，EA Sports的这一应景之作一经推出便大获成功。告别了粗糙的画面和阳春的操作，《FIFA 94》的交互式运动模拟让人们为之痴狂，虽然它没有太多的复杂的操作技巧、没有多么华丽的画面、没有庞大的游戏引擎，但是它毕竟开始了历史，所以它的地位牢不可撼。

本作具有斜45度的画面视角，流畅逼真的2D动画和比赛进程，再配上相当（或者说相对）真实的球场音效，或许以今天的眼光看，《FIFA 94》当初令无数球迷玩家所迷恋的东西并不值一提，但在以磁盘为游戏载体的年代，有9MB容量的《FIFA 94》的表现无疑是出类拔萃的。《FIFA 94》更为重要的意义在于它的游戏框架，《FIFA 94》囊括了1994年国际足联的所有主要成员国及游戏中不同的比赛类别、详尽的球员名单和球员属性参数，再加上诸多可由玩家自行设定的比赛细节，这让热爱不同球队的玩家都能在游戏中找到自己的乐趣。EA Sports将丰富的想像力和严谨的制作完美地结合起来，制成了FIFA系列游戏的这一核心框架。在以后的FIFA系列都延续了这一形式，只是在此基础上使用新的图像引擎并进行了更深入的补充或增加了些许新的游戏内容。

游戏的操作非常简单，在实战中基本上只采用4个方向键和空格键。由于电脑会根据球员位置和球的飞行情况自动设定射门动作，所以球员动作并不单调，除了一般的头球、抽射以外，高难度的凌空抽射和鱼跃冲顶也能在机缘巧合下真实再现，当然如何让电脑所控制的球员做出如下动作，也成为了当时玩家炫耀和切磋的绝学。电脑AI的相对低下与众多的破门死角是这一代的突出问题，但《FIFA 94》和同时代许多游戏一样依旧是玩家心中永远美好的回忆。

1995年中，EA公司没有给我们带来期望的《FIFA 95》，而是在年底直接发行了《FIFA 96》（原名“FIFA Soccer 96），这种商业运作在以后的系列游戏中一直延续了下来。《FIFA 96》开始使用了一种名为“Virtual Stadium”（虚拟体育场）的图像引擎，旨在营造让激情燃烧起来的氛围：呐喊助威的观众，真实的天气和场地，还有令人印象深刻的著名足球评论员——John Motson充满激情的解说。同时游戏的操控性能也有了大幅提升，在原有的基础上又添加了长传。另外一个巨大的改革就是在游戏中使用了与当时国际足坛完全一致的球员姓名和比赛日程，使得FIFA又具有了足坛资料库的功能。边线挑球突破、下底传中，头球破门成为这一代的标志性破门套路。

《FIFA 96》虽然还有许多缺点，但EA在这个游戏中已经十分注重球队的资料的真实和完整，尽管在系统操控方面还需加强改善，不过称之为1995年PC上的经典之作一点也不为过。PC游戏的发展，离不开当时基情十足的Wintel联盟为软硬件平台带来的进化。Windows 95的发行开创了PC操作系统的图形化时代，也让《FIFA 97》成为了承前启后的“跨时代”之作——它开启了FIFA系列的“视窗”时代，支持3D图形加速卡，游戏画面更加华丽逼真；固定镜头组的运用使比



1.《FIFA 94》的封面球星是英格兰中场David Platt和波兰前锋Piotr Swierczewski

赛可以具有9种不同的视角；游戏中增添了模拟经营的转会功能，可任意在俱乐部中进行球员转会；增加了实时的球赛解说；增添了加速键和按键“蓄力”概念（传球和射门的力量由按键时间长短决定）；增添了联线对战功能，为今后FIFA的发展提供了更大的空间。此时“多媒体电脑”在中国内地迅速普及，也让《FIFA 96》成为了许多骨灰级玩家初次接受体育游戏洗礼的“教父”级作品。

各种技术的迅速进步也预示着游戏的改革迫在眉睫，EA Sports在体育竞技类游戏领域刚刚取得的领先地位也受到了其他游戏制作公司的冲击，在这一年中出现了数不清的、多如牛毛的足球游戏，以及花样翻新的其他类型的体育竞技游戏。在FIFA系列开疆扩土之际，其他的体育游戏厂商也没有闲着。SEGA对应Windows 95推出了《世嘉世界足球PC》（后简称SWWS98），在电脑上发售的这款SWWS98是土星版的SWWS97的改进版，而SWWS97可以算是土星机的所有足球游戏里的佼佼者。SWWS97在制作上同样使用了被成功的运用在FIFA系列中的“动态捕捉”和“三维球场”技术，并且率先使用了全多边形球员，这不但保证了游戏的质量而且使SWWS97在画面的素质上有了很大的提高。电脑上的足球游戏的通病集中反应在操纵性不好、球员动作僵硬和反应时间不同步几个方面，即便是执电脑足球游戏牛耳的FIFA系列也不能在根本上杜绝这些问题。而作为游戏机界巨人的SEGA出品的足球游戏，你在第一次接触到SWWS时给你的第一感受便一定是那游戏机所特有的无与伦比的操纵性，一个个球员在你的手下都能在绿茵场上发挥得游刃有余，各种细微的动作也被刻画得淋漓尽致。可以这样说，虽然SWWS98在授权、画面和音效并不如《FIFA 98》，但它的内核却足以傲视电脑上的所有足球游戏了。正是在最基本的环节上有了最大的改进和提高，才使SWWS98能在电脑上同样取得了成功。

比起《FIFA 97》来，SWWS98在许多方面都设计得更为到位。SWWS98突出的优点就是操纵灵活。游戏的基本控制键为4个：射门、短传、长传、加速，你还可以通过定义组合键来使出许多高难技巧的动作。在SWWS98中，你只要在带球时左右按方向键便可做出晃人的动作，与加速键结合，当面对防守队员时，灵巧的左右晃动后突然加速摆脱对手，这是最基本但却最奏效的方法。而当你高速带球突破时，你更是可以拿出你的各种假动作来迷惑和晃过对手……这些听似很难的技巧其实在SWWS98中只需要你按方向和加速键就足够了，而且妙就妙在所有的这些动作都能一气呵成，丝毫没有半点迟钝感。

在游戏的图像质量上，SWWS98有了非常大的进步。由于采用了英特尔的黑技术——“妈妈叉”（MMX）多媒体增强指令集，使PC移植版可以在真彩模式下顺畅地运行。SWWS98里一共有3个足球场可以选择，每个球场的大小与队员的比例都比土星版要更为趋于真实。所有的球员的身上都进行了细致的贴图，你甚至可以看得见他们球靴的商标。他们的各种动作更是处理得惟妙惟肖，过人、大力抽射、争顶、飞铲……甚至就连摔倒、趔趄、受伤都有非常逼真的处理。比赛的视角一共有4种，每种视角还可以再决定镜头的远近，同时，你还可以打开画面上的小球场显示来帮助你纵观场上的形势。在瓢泼大雨中进行的球赛可以说是足球的一大景观，这也正是SWWS98的一大特色——画面上那纷纷落下的雨点，队员脚下的水花，尤其是皮球在多水的草皮上滚动

的那种感觉，真是恰到好处。而且，踢水球时队员会有一些相对于天气的特殊的动作，例如守门员会经常用双拳将球击出，避免脱手之后被对方前锋捡漏——这样的细节，恐怕在最新的《FIFA 14》中都找不到！

随着又一个世界杯年的到来，这一年EA的FIFA系列，出现了一个新的子品牌——World Cup系列，《World Cup 98》就是它的第一代。1998年5月，为了迎接即将在法国举行的世界杯足球赛，EA Sports制作了一个相当于《FIFA 98》资料片性质的产品——《世界杯98》。该款游戏包括了参加1998年法国世界杯的32强，以及最有可能入围决赛圈的10支球队（让中国球迷惊诧不已的是这里面居然有因为连续遭遇黑色X分钟而耻辱出局的国足！）。另外它还隐含了世界杯历史上一些经典球队，使你可率领昔日的那些世界杯上的队伍参战，让贝利、尤西比奥、贝肯鲍尔、克鲁伊夫与如日中天的“外星人”罗纳尔多同场竞技。该产品在《FIFA 98》上做了完善，AI设定更加合理，但是它最大的意义并不在技术进步，而是在对市场的把握上。足球文化的沉浸式体验，也第一次成为了FIFA系列的核心设计思路。

1998年底，EA Sports照例推出了《FIFA 99》，它基本上延续了《FIFA 98》的设计思路，在AI和图形细节上做了更进一步的改进。《FIFA 99》中动作捕捉技术的运用达到了一个新的高度，过去的FIFA系列中无论球员射门或者传球，给人的感觉好像用的都是脚的同一部位，根本看不出动作上有什么分别，这一点在本作中则表现得非常出色，球员的触球动作更加接近于真实情况。在操控上加入了更多的控制键位，例如围抢、助攻、更换阵型等等。但是开发者对比赛过程中阵型的严格限定却是游戏的一大败笔，后卫的活动路线永远也不会超过前卫，前卫又基本上跑不到前锋的前面，这种站桩式样的无球活动能力让玩家几乎看不到后排队员的插上与助攻，前卫也很少得分，这与真实情况有非常大的差距。不过，EA Sports在本作中也再一次表现了自己敏锐的商业眼光——在当时取消欧洲冠军杯，创建欧洲超级联赛的呼声甚嚣尘上，所以在游戏赛季模式下新增了一个欧洲梦之队的联赛模式，是将欧洲足坛的大牌俱乐部汇集到一起组织的一个联赛，当时对于球迷来说确实是非常过瘾。

EA Sports推出的《FIFA 2000》的图像总体上与《FIFA 99》一脉相承，但在细节处理，如草地、看台上要好过上一代不少（同样是大球场，温布利和伊斯坦布尔的就明显有差别，前者草皮看上去光滑整洁，后者就有些烂了，而《FIFA 99》在这一点上的差别就不大）。在以前所有球员虽然面庞会有点不一样，但身材几乎就是一个模子里刻出来的。在《FIFA 2000》中人物的肤色有了一定的区别。亚洲球队和欧洲球队放在一起一眼就可辨认出来，这更增加了游戏的真实性。在《FIFA 2000》中A键铲球不太灵光了，在比赛中铲到球比较困难，还频频被判犯规，如果是背后飞铲则等于主动申请红牌，D键断球成为这一代的防守要点，而快速的传球配合射门成为这一代中的得分首选。

《FIFA 2001》将自己的优势又一次做了强化，整个游戏包括了60支国家队、17个国家的足球联赛，财大气粗的他们十分有面子的请到了中田英寿、斯科尔斯、亨利、戴维斯、门迭塔、马特乌斯等多名球星担任动作捕捉模特。《FIFA 2001》在图像上改进了许多地方，场上的每名球员，都已经有了自己正确的脑袋，鼻子，头发，《FIFA 2001》对球员脸部表情，相貌有了很大的改进，模拟了大多数球星的面孔。《FIFA 2001》中，裁判也由1个增加到3个，加入了边裁设定。但是《FIFA 2001》里裁判对一些严重犯规总是忽略，造





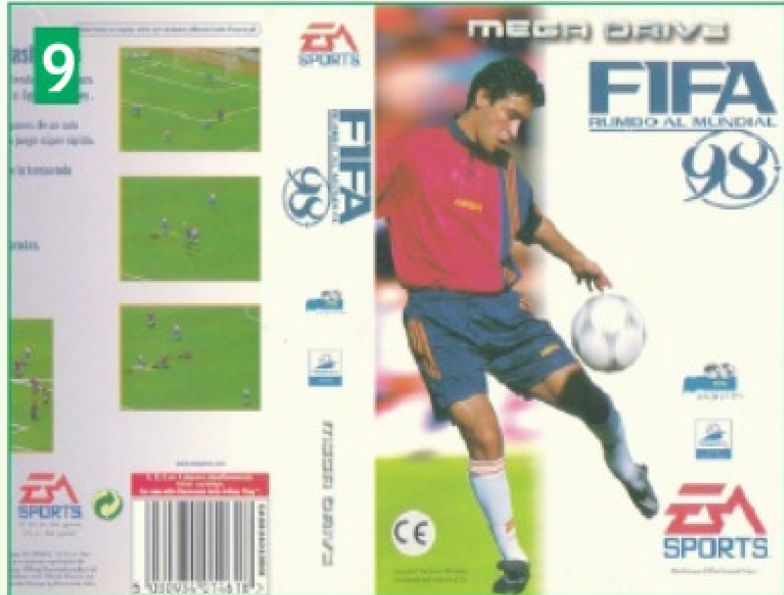


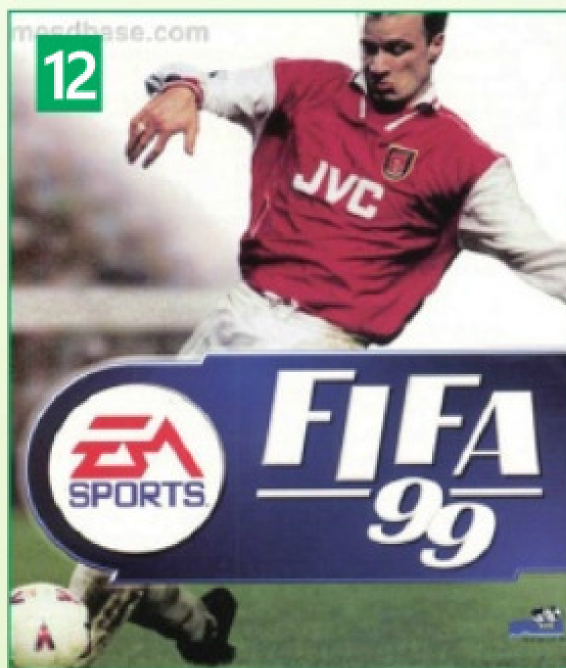




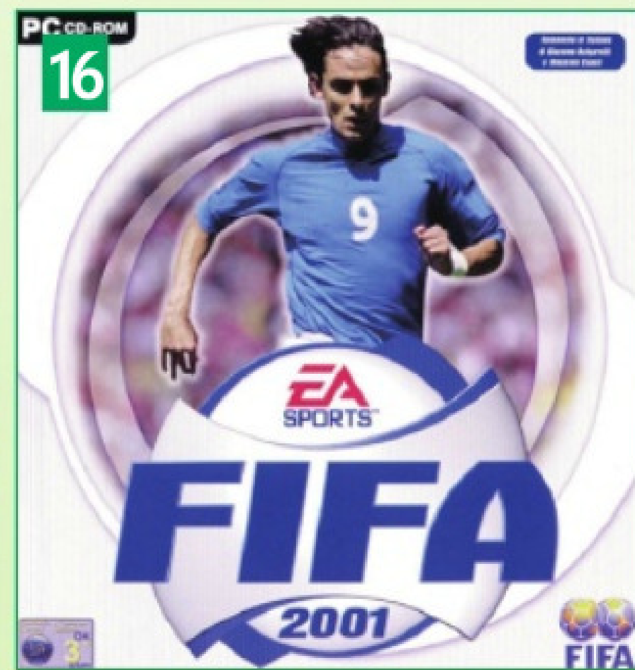
2.《FIFA 94》的视觉效果还无法与“磁卡机”上的同类型游戏相提并论，不过它却是PC平台上唯一可以玩到的足球游戏
3.20年风云变幻，FIFA系列见证了游戏图形技术一日千里的发展过程
4.《FIFA 96》的宣传口号为“次世代的足球游戏”，国际版封面球星为Frank de Boer，欧版为Jason McAteer
5.《FIFA 96》已经有了3D游戏的雏形
6.本作居然允许自己来确定角球的落点——果真如此的话，角球真的比点球还要好踢了










7.《FIFA 97》欧版封面人物为David Ginola，国际版为Bebeto
8.对MMX技术的支持，使得《FIFA 97》的图像效果第一次赶超了主机游戏
9.自从《FIFA 98》开始，EA Sports开始针对不同的区域使用对应的代言人，除美版、英版、意版外，还有许多具有号召力的伟大球星
10.《FIFA 98》并没有针对世界杯推出独立的资料片，相当于一款二合一的游戏，这种诚意在后来的FIFA系列中已经不多见了
11.PS版《FIFA 98》，此时在画面上的差距已经与PC的相差得越来越远了
12.《FIFA 99》的封面人物是当时如日中天的冰王子博格坎普
13.《FIFA 99》内置的球员外貌自定义系统，遗憾的是每个人的身高体重都无法自定义……
14.本作加入的假摔系统除了主动领牌以外毫无用处，不知道制作组意欲何为
15.《FIFA 2000》里所有人都一样高的奇葩现象，是FIFA“不懂球”的有力证据之一
16.《FIFA 2001》，小禁区的王者英扎吉给人留下了深刻的印象
17.《FIFA 2002》的画面，可以看出天在下雨，但显示效果就没法说了

成这一代中A键铲抢又成为了主要的防守措施。EA在小节方面也做了更深一步的细化，看台上的观众已经可以拿着大旗开始摇动了，不再是原来死板的球迷了。以前场边的工作人员都是静止图片，在《FIFA 2001》中那些工作人员也会偷偷伸一下懒腰。《FIFA 2001》操作上主要是在罚定位球时增加了力量条，虽然在这一代中对整个游戏的影响并不大，但是

对以后的发展有着重要意义。此代产品由于进攻套路中下底传中、中路头球冲顶和倒钩成功率过高，严重影响了它的口碑，

随着卫星电视的普及，商业化运作手段先进、场面火爆无比英超联赛逐渐成为了心目中的“第一联赛”。为此EA Sports专门在《FIFA 2001》的基础上制作了一款英超主题游戏——《英超足球风云》。由于这部游戏只是反映一个联赛，数据资料的搜集呈现出了极端的专业性。在队伍、赛程、球员诸方面做到了绝对权威。不夸张地说，把它当作1999至2000赛季英国超级联赛的观战指南都丝毫没有问题。

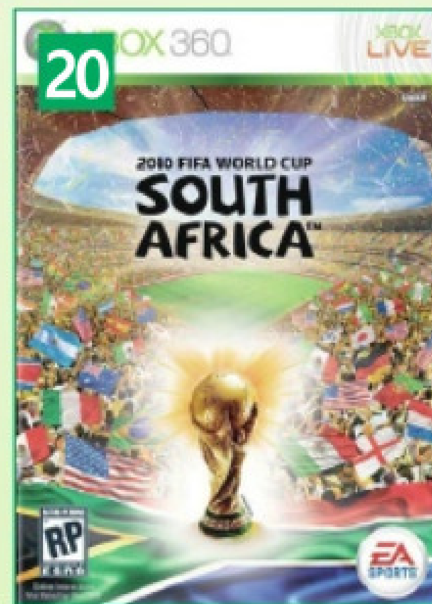
2/交叉换位

自从《FIFA 2003》开始，感受到来自“实况”强大压力的EA Sports就走上了一条模仿与借鉴的道路，怎奈这帮来自美国和加拿大的制作人的足球智商实在有限，最终产品只能是画虎类犬的标准山寨货。这就是片面的从外观上去克隆WE以及后来PES系列的设计，加入了直塞球等设计，但由于底层模拟系统的滞后，游戏显得不伦不类，既没有了之前的爽快，也没有在模拟性上有所建树，变得“里外不是人”，逐渐被轻度玩家乃至核心玩家所抛弃。两款游戏在内核上的巨大差异，也让很多PC玩家宁可用模拟器玩被阉割掉解说、音效的PS镜像，都不愿意碰一下拥有完整授权和豪华画面的FIFA。2003年的PES3（WE7）在PC平台上的登场，给予了老FIFA最为致命的一击，使其从之前映衬前者优秀水准的绿叶，沦为了一部关于“足球游戏应该怎样做才合格”的反面教材——对于已经烂到骨子里面的FIFA而言，其实这种局面未必不是一件好事。早死，毕竟还可以早投生。

《FIFA 07》的Xbox 360版的制作是以这种方式开始的：项目组主管Andrew Wilson（现任EA Sports副总裁）、Gameplay设计师Kaz Makita（如今FIFA项目组主管）、Hugues Ricour（现FIFA Online亚洲区运营官）同FIFA涅槃的幕后最大推手——前FM（足球经理）设计师Peter Patterson每天都要进行2小时左右的“小黑屋会议”，Wilson对这段经历的回忆是这样的：“很明显的是，我们已经落后PES太多了，FIFA已经变成了就连制作它的人都不大愿意碰的游戏。然而当全新的游戏平台面世的时候，整个足球游戏市场势必会重新洗牌，这让我们意识到，为什么要在竞争对手的后面苦苦追赶，而不利用这个机会去设立远远高于日本人的全新标杆，并且努力去实现呢？我们擅长技术，而Patterson知道怎样把足球变成游戏。要知道，我们美国人同英国人的上一次合作，拯救了全世界（指第二次世界大战），现在我们将要再来一次！”4名主创人员为FIFA系列制定了30项技术指标，分配到今后5年的FIFA作品之中，考虑到“次世代”比赛引擎的制作无法在接下来短短8个月时间内制作完成并且投入运用，整个小组将《FIFA 07》定义为一部采用少量新技术和新理念的试水之作。用Hugues Ricour的话说，《FIFA 07》的首要任务就是“玩起来的感觉像在踢球”。

Patterson给《FIFA 07》，同时也是日后次世代FIFA系列比赛系统的解决方案，是完全“足球经理”式的。这就是让整个球队的运转和球员的一些多余动作自动化，玩家只需要



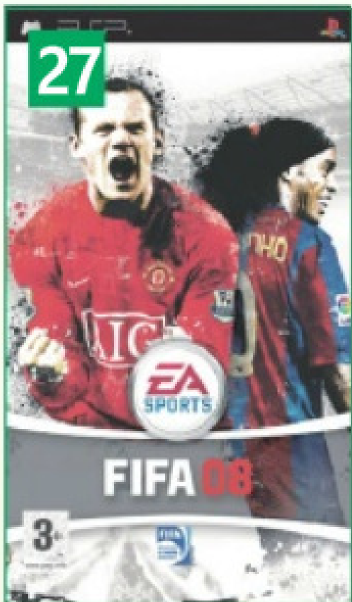





18.由于PC版的不给力，至少在PC平台的2007～2011年这段时间，PES依然是No.1
19.在知名球员塑造上下功夫不是不对，但就算C罗再逼真，也不代表游戏好玩
20.“世界杯”系列，更像是捞钱的工具
21.尽管拥有庞大的授权，但FIFA从未重视过球场的细节
22.尽管无球队员的跑动很多，但更多是顶着对方后卫跑，很多机会都给自己的前锋给跑死了，这种情况直到《FIFA 14》才得到解决








23.《FIFA 08》的PC版还在使用旧引擎，这种情况一直延续了3年之久，每次制作组的解释都是PC的硬件不够档次……
24.《FIFA 11》的PC版终于使用上了所谓的次世代引擎，尽管它实际上只是《FIFA 10》更新球员数据后的产物
25.裁判问题不仅是现实中的问题，在足球游戏中也一样，裁判的AI问题，不论是FIFA还是PES，都难说解决得很好
26.妙趣横生的自定义庆祝动作是本世代FIFA系列的一大特色
27.PSP版的《FIFA 08》。FIFA系列很热衷于全平台开花，每一代上到主机下到掌机全部覆盖，有些版本，比如PSV版还有利用触控性能的独特玩法
28.终极之队（UT）所形成的商业模式，让FIFA的盈利找到了新的增长点

进行有限的控制，就能协调一支球队的攻防。这种“傻瓜”式的解决方式看似会让本来就显得机械化和程式化的FIFA陷入恶性循环，然而这种处理方式最终却起到了奇效。

Patterson这样解释自己的理念：“足球游戏中玩家所扮演的地位类似于场边指挥比赛的教练，相对于观众这样纯粹意义上的旁观者而言，你可以用正确的战术来影响比赛。同时玩家的地位又类似于一名球员，你可以以个人为单位实施各种技术动作。二者之间的共同点，就是都可以从自己的角度去影响比赛，但都无法决定个人能力以外的事情，比如队友的跑位，防守队员的位置。”看似让整个比赛系统“傻瓜化”的真实用意，是将“教练”和“球员”两种身份交给游戏者，让他们从宏观的战术层面和微观的传、带、控、射4个基本面去体验足球的魅力，而电脑则负责处理处于二者之间的部分。

同以往动辄踢“飞火流星”式射门、玩“自由体操”式不间断花式过人不同的是，《FIFA 07》是一部从外观上几乎找不到任何卖点和特色的游戏。Patterson将全部的努力都放在了跑动、传球和射门3个方面，这让《FIFA 07》与那些热闹无比的前辈的风格大相径庭。然而，这款“平庸”的游戏却让系列的铁杆玩家也感觉到了过去的10年算是白玩了，因为“球不是这么踢滴”。与此同时，为一年后《FIFA 08》准备的比赛引擎也已经基本完成，正在就AI进行最后的润色。

Patterson认为以往FIFA系列的最大顽疾——对真实攻防关系的粗糙模拟，对于新引擎的制作并不算什么难事，耗时最长的，是对足球比赛过程不确定性的模拟。对于计算机来说，只有Yes（1）和No（0）两种逻辑，从来都没有“有可能”这种东西存在，过往从来都是只有必然，没有偶然的FIFA系列更是如此。

“我认为新引擎所带来的最大改变，就是脚本的彻底消失。”Patterson说道，“当两名球员同时争一个头球，且机会均等的情况下，决定谁能顶到就要看CPU的好恶了，如果它决定让球员A获得胜利，那么就播放一段实现制作好的‘A球员力压B球员争顶成功’的动作脚本。其实，这种情况在PES系列中同样存在，我们也经常看到小个子球员起跳获得头球机会，而大个子球员原地傻站着的情况发生。所谓的对抗过程，实际上是一段段固化的脚本，玩家无法参与这一过程。虽然从旁观者角度来看，并没有什么不妥，然而从模拟的方向去思考，这种处理方式所能产生的变化将会变得非常有限。”

在为FIFA次时代引擎打造模拟性的同时，Patterson也注意到了娱乐和拟真两方面的平衡。就拿对球员加速度的模拟来说，《FIFA 07》表现出了一个很典型性的问题，就是带球队员的启动速度过快。“从球员个体的角度来看，足球就是一种靠移动来击败对方的运动，但如果对抗中的任何一方都可以在半秒时间内从完全静止达到最高速度，那么整个攻防体系就已经失效了。”

《FIFA 07》在这方面暴露出的问题正是防守球员回追时的加速能力过于夸张，导致攻方一次成功的带球突破换来的却是更加被动的局面。为此，Patterson和技术小组观看了数百个球员启动瞬间的录像片段，用电脑统计数据，绘制出了这一过程的速度曲线，并且得出了“有球状态下的职业球员从摆脱防守至达到自己的最高速度要用6秒时间”的结论，这当然无法在游戏中去再现。一方面是因为一场FIFA比赛的时间仅相当于现实的九分之一，另一方面则是因为游戏的盘带系统尚不完善，除了用速度硬吃以外，并没有实现爽快突破的好办法，因此他们将时间缩短为了2.5秒。

3/逆袭

2007年9月25日，吹响FIFA系列反攻号角的《FIFA 08》正式发售，足球游戏的历史进程被重新改写：Xbox 360版的Metacritic综合评分为83，即便在FIFA系列向来弱势的PS系平台，PS3版也获得了82的综合分，不仅是史上最高，而且颠覆了足球游戏玩家的认知——原来还有和“实况”一样真实的游戏！

对于这款作品的优秀程度，最有发言权的就是那些首度（或者说多年之后“再度”）接触FIFA的“实况”玩家了：刚刚上手，以往对“不懂球”系列的偏见依然存在，球员缺乏个性，跑动溜冰、手感偏软、球的运行轨迹不自然、比赛的生硬程度和进攻套路的单一化、射门全部都是走炮弹路线……然而当他们带着对FIFA的成见，换上《Wining Eleven X》（Xbox 360上第一款高清版PES游戏，是PES系列升级图像等要素后的第一作）以及之后的PES2008之后，会发现次世代的PES进步也很有限，这促使他们第一次认真地给了《FIFA 08》更多的耐心。

无论是“首度叛逃”还是“二度叛逃”（先前已从FIFA叛逃去“实况”）的玩家，他们都要从头开始去熟悉一个被自己鄙视了至少10年，而现在又不得不玩的游戏。外观并不华丽且气质内敛的《FIFA 08》之所以能够获得球迷玩家的认同，关键就在于它的每一次触球、每一次对抗、每一脚传球都开始遵从真实比赛的逻辑，而不是如以往那样想当然。这些变化让FIFA不懂球的观念得以大大改观。正如后来玩家总结如今的FIFA系列所说的：“不要用游戏的思维去玩FIFA，试着用真实比赛的思维去体会吧！”

在《FIFA 08》大卖特卖的时候，它的制作人Joe Booth却遭到了解职，今天FIFA玩家非常熟悉的英国制作人David Rutter随后填补了这个空缺的位置。

制作组没有好高骛远，也没有试图一步登天，而是在搭好一个优秀的框架之后，以自下而上的方式去实现对足球运动的模拟，一代一个进步，进而水到渠成的实现对整体攻防关系的再现。在《FIFA 08》中，制作组实现了攻守平衡，在下一作则实现了攻防的层次感和球场的空间感。到了《FIFA 10》的进化版《南非世界杯2010》中，又加入了对进攻节奏的模拟。在主机版《FIFA 11》中，“Personality+”系统以及使用不同按键力度控制球员奔跑速度的Analog Sprint系统，其象征意义要超过实际意义，它代表着FIFA系列在底层系统已经日益完善的情况下，开始着手处理FIFA系列的顽疾——对球员个性以及足球比赛中不确定性的模拟，而此二者也正是足球的最大魅力之一。可以这样说，FIFA系列每一代新卖点的加入，无论是360度带球、Early Cross传中、Pro-Pass短传系统，均从属于它的基本框架，是在一个固定平台上进行搭积木式的建造。从《FIFA 08》到今天的《FIFA 11》，每当我们将印着最新系列号的作品放入主机的光驱之后，几乎不存在上手的过程，但在熟悉的操作和玩法之下，我们都可以体验到游戏在底层系统上的进化。

底层模拟听起来很简单，但实际上需要高水准的技术实力去打造一个游戏引擎，仅从物理性来说，《FIFA 11》中可



29.足球经理游戏制作人David Rutter给FIFA比赛系统带来了质变，这个足球游戏想实现涅槃重生，必须靠真懂球的人



30.过于高效的得分手段，在次世代的FIFA中从未消失，12的搓射、13的远射和挑传身后，都让网络对战出现了劣币驱逐良币的情况

以明显感觉到球场中由于不确定因素所带来的乐趣，比赛中可能出现许多意料之外、情理之中的事情，最常见的莫过于身体对抗过程给球的运行路线带来的影响。然而进入次世代的PES游戏在选择进化的突破口上显得有些盲目，从操控方式到物理性能的改善上都没有提出令人信服的方案。PES系列的内核依然没有发生变化，除了技术能力上的不济以外，产生这一现象的根本原因，在于KONAMI在设计理念上的滞后：他们依然像日式系列游戏那样，靠对一套引擎的修修补补，一年加入两三个卖点就拿出来开卖，而系统的改革往往不是建设性的，而是在游戏性的两个极端之间来回摇摆。PES系列的困局说白了是日式游戏停滞不前的一个缩影。

正是由于底层内核上的弱势，进入HD时代PES系列无法像今天的FIFA系列那样从整体上去模拟足球的攻防关系，于是他们只能在一套旧有的规则之下进行一些简单的加减法。比如PES2009的带球过强，那么在PES2010中就调整球员转身和变向的硬直时间，增加许许多多莫名其妙的“主动失误”——其实这些“制作思路”也是WE时代的延续，当年进入高清时代的WE7被玩家们认为是身体型球员优势过大，到同年的WE7国际版就弄了一碰就倒来找平衡。在遭遇质疑之后，又在WE8中简化了过人的难度……总之，该系列就是在一个原本就不平衡的框架之下改来改去，也许Konami的用意是好的，他们也希望实现攻防的平衡，但“杯具”的是玩家总可以找到在比赛中获得更大收益的方式，这也正是今年玩“猪突”，每年玩“扭动”，后年玩“703阵型”等等“主题”的原因。再回到FIFA系列，自从《FIFA 08》至今以来的5款作品（含欧洲杯和世界杯）也存在某些攻防手段过强的问题，如《Euro 08》的强力头球、《FIFA 09》的门柱怪圈、《FIFA 10》由于短传成功率过高而导致的弹珠式传球，但这些问题由于整个比赛框架的平衡，而并没有给足球的模拟带来严重的影响。无论有何种强力的进球方式，玩家依然要靠传球去组织进攻，靠强力球员在关键位置上的突破形成渗透，靠门前的灵光一现完成摆脱和射门。无论是梅西还是C罗，都不可能摆脱绿茵场上的规则去创造什么奇迹。

其实，FIFA也给PES不少发动逆袭的机会：从《FIFA 98》到《FIFA 11》的PC版作品依然是旧引擎呈现的那种“11个冰球运动员踢着一个篮球大小物体”的游戏，EA Sports一直在用各种理由（比如CPU性能不够）来搪塞PC玩家们的期待。原先FIFA和PES的格局已经发生了重大改变，不仅在这场没有第二名的游戏中，双方的竞争地位已经发生了改变，而且发源于PC平台的FIFA已经成为了主机上最受欢迎的足球游戏，而PES则成为了PC党球迷玩家们的唯一选择（尽管不是最好的选择）。而当使用“次世代引擎”打造的PC版《FIFA 12》（其实只是《FIFA 11》主机版的移植）问世之后，终于开始撼动PC玩家固有的群体，最近几年PES系列销量开始下降就是很好的证明。更可怕的是，FIFA系列还在模拟的道路上不断进步，新的技术与理念一个接着一个丢到了玩家们的面前，在这方面PES系列反而有些反过来跟着FIFA的节奏了。

战术防守（Tactical Defending，以下简称TD）这个概念作为《FIFA 12》的最大亮点（同时也是最大争议），颠覆了足球游戏中将“防守”等同于断球的思维定式。之前作品中当然存在卡位和堵传球线路的操作，当然这更多是在己方防线出现漏洞的情况下。在防线各个位置已经回位的情况下，都是靠蛮横且很少犯规的身体冲撞来夺回控球权，而FIFA系列赋予后卫队员们强悍的身体优势、夸张的防守面积，完全自动化的断球，以及被誉为“一键无脑抢”的X键，正是让对战玩家们深恶痛疾，但又不得不复制的“疯狗流”打法所赖以生存的土壤。

在真实比赛中，猛扑和乱出脚是防守的大忌。在一对一防守中有效限制对方持球者的跑动和传球路线，保持防线的稳固，切断对方的联系，用体系来对抗体系，这是防守的

基本原则。靠A键跟防，靠手动控制队员封堵传球线路，以此来迫使对方在传控过程中出现失误，TD的防守思路与现实是一致的。TD与LD（Legacy Defending，传统防守）在本作的“系统对抗”主题下其实并没有任何区别，即便在旧式操作下去“疯狗”，一样也只有被打爆这一种结果，必须老老实实的跟防和封球路。然而FIFA在真实化道路上每迈出一步之后所带来的“利益”变化，再一次随着TD的到来而让玩家们产生纠结感，甚至不少玩家质疑TD是否属于鸡肋限制的创新。然而，将防守从以往的野蛮的铲抢和人肉沙包式的对砸变成了一种“Hold住的艺术”，让一次成功的拦截给玩家以不亚于一次妙传和一次劲射的成就感，这就是《FIFA 12》的最大成功之处。毕竟任何一项伟大的事物在发展初期都是会有很多阻力，有的来自于那些墨守成规的人，相信时间会慢慢过滤掉这些噪音。而更大的阻力则是来自于事物在扬弃的过程中是否能够把好度的问题。

以《FIFA 12》的曼城队为例，我们都知道两位边前卫替补——米尔纳和约翰逊，根本同他们等着替换的纳斯里和席尔瓦不是一个层次的球员，但在游戏中，两组球员之间的个性差异相当模糊：甚至米尔纳的身体优势和防守能力，与约翰逊的“飞毛腿”还能让奉行“无脑流”打发的玩家获得不小的优势。这些都是FIFA在进步之中不可否认的弱点，当然到了《FIFA 13》中，一切都不一样了。

一个最简单的例子：对于大力向前输送的贴地直塞球，或者是中路向两侧分出的高速过顶球，纳斯里和席尔瓦这两位技术流大师可以从容地将球接住，然后迅速连接下一个动作。而另外两个英格兰大糙汉就没有如法炮制的本事了，接下来你会看到下列4种可能出现的情况：传得很好，但此二位是以加速冲刺的状态来接球，结果球一停就是老远，仿佛某国健全人男子足球队员灵魂附体一般。侧面接球选择的惯用脚错误，结果依然无法停稳。在传球本身质量不佳的情况下，两位肌肉男处理起来又会将灾难升级，比如空中球的飞行轨迹不合理，导致胸部停球之后皮球转而飞向半空。地面球所到达的位置不合适，球员只能勉强去够，结果就算能拿住，做接下来的动作也会相当被动……而在之前的作品中，尽管自从《FIFA 08》开始就已经作出了人球分离的物理效果，但球只要能传到位，就一定能够轻松拿住的弊病，依然长期困扰着玩家们。

在本作中，由于第一时间触球（First Touch Control）系统的加入，不仅“人人都是齐达内”的粘球问题从根本上得到了解决，而且足球基本技术——停、传、控、射最为基础的一项“停球”，也需玩家在操作中注入自己的思考。无论是演绎巴萨的传控压迫、葡萄牙的高速率一脚传递，都是建立在流畅的传接运转之上的。玩家需要根据接球者的位置和技术特色，选择最合适的力量和线路将球送出，而不是以往无脑乒乓或者溜猴式的满场瞎传。

第一时间触球不仅让近几代作品中以Pro-Passing为代表的个性化改造卖点第一次拥有了实际意义，而且也解决了《FIFA 12》在引入战术防守之后出现的新的问题。前作的Tactical Defending系统彻底改变了“疯狗”的防守模式。虽然主动断球的判定在后续补丁中得到了加强，但贴身防守效果的不明显，依然使得防守从“疯狗”的极端倒向了“遛狗”的另一个极端。本作对后卫拦截面积和干扰能力的强化在许多人的意料之中，除了这些平衡性的增强以外，我们也可以利用停球过程中的变数，创造很多精彩的断球方式。以往逼抢的主要目的是拦截对方可能的传球线路，而本作更是出于增加给对方接球者的压力，压缩其处理球的时间和空间，迫使其停球失误，从而获取控球权。毕竟在真实的比赛中，伸脚将球从对方脚下生抢下来的情况只是极小概率事件，成功的抢断主要就是通过对方持球一瞬间因为人球结合的不稳定性而进行的。《FIFA 13》就赋予了玩家进行这种真



31.从《FIFA 12》开始，EA Sports开始为盘带系统设计专门的子系统，控球高手们的黄金时代终于到来了



32.FIFA11过于准确的短传，很容易制造出“乒乓流”打法

实化防守方式的权力。

在技术型球员的另一个看家本领——盘带方面，本作将《FIFA 12》中相当废柴的精确盘带（只能原地作出小范围的拨扣动作）升级为了可以进行动对动对抗的完整盘带系统，让玩家向对方后防线持续施压的能力得到了强化。控球能力强的选手之所以能够压迫对方的整条防线，是因为他们在持球过程中拥有绝对的选择权，而防守方一旦贸然上抢，就可能导致“点”被突破之后造成“面”的崩盘。在边路突破过程中，除了C罗、内马尔这样的选手会选择靠花式动作（也就是FIFA中的Skill Move）带球，绝大多数的边路好手是选择放慢速度带球，然后通过重心和脚下动作速率的变化来晃开盯防者，再拉开空挡传球，或者直接内切，绝不是FIFA那种无论是谁，都能靠几个所谓“民工招式”的操作轻松切入中路的情况。

Complete Dribbling系统的加入，不仅让纳斯里和约翰逊在冲击对方后防线时的感觉完全不一样，而且也让对方防起来的感觉大相径庭。这种对盘带节奏的自由切换，使得以皮尔洛为代表的那些不以个人突破见长，但能够对整体攻防节奏进行梳理的将才的优势，得以完美的展现。

更为精致化的碰撞、传切和盘带系统，让身体和技术这两大流派得以在一个平衡的框架下，用各自的特点来牵制和征服对方。无论是非洲的野性、欧洲的严谨，还是美洲的奔放，都在FIFA的虚拟赛场上得到淋漓尽致的展现。在过去5年时间里，FIFA已经完成了从“不懂球”“懂个球”向“很懂球”的蜕变，变得开始引领足球游戏下一个时代的发展，成为一种全新的足球文化载体。

4/新世代的新作

作为本世代的最后一部FIFA作品，《FIFA 14》无疑承载着承前启后，继往开来的重任，玩家们也希望近年来游戏中积累的一些硬伤，比如“疯狗流”“乒乓流”“下底流”“跑跑流”等过于破坏平衡性的极端打法得到有效制约，让游戏的模拟度能够上一个新台阶，为次世代的下一场革命打下坚实的基础。

专业射门（Pro Shot）、队友智能（Teammate Intelligence）、多样盘带触球（Variable Dribble Touches）、真实球路（Real Ball）……拖着一长串新名词，《FIFA 14》制作组做出了下列承诺：

更多的“Built up”足球：所谓Built up，正是Box to Box打法的反义词组——后者指球员在本方和对方禁区之间来回冲刺，一般用于形容球员直上直下的能力和攻防过程中不惜体力的奔跑。由于中场的屏障作用，Box to Box很难成为职业球队的整体打法，而这种情况却在足球游戏中屡见不鲜。

《FIFA 12》制作人Nick Channon用一句话概括了整个项目组所追求的突破——创造漂亮的进球。真正能够让观众脱帽致敬的比赛不是7：2之类的大比分，而是在不可能的情况下通过团队的精妙配合和个人能力的发挥所创造出的绿茵奇迹。他更是直言不讳地表示，此前FIFA作品的进球得分过于“廉价”了。“我们总是可以在过去的FIFA作品中随时都能找到狂按RT键一冲到底的无人地带，摆脱防守队员和闪出

射门空挡异常容易”，Nick Channon的话说到了广大FIFA玩家的心坎上。尽管从《FIFA 08》开始，系列的攻防系统得到了质的飞跃，但防守AI一直不尽如人意。回追意识的薄弱导致挑传身后成为了一种零风险，高回报的打法。中后卫毫无贴身防守的意识，让对方可以从容地转身直接面对整条后防线。拦截意识的缺乏和近几作所提倡的跟防，让持球一方可以在阵地战中肆无忌惮地玩“乒乓”，在反击时通过简单的几脚传球就直接面对门将。正是因为AI只想守住自己那一亩三分地的保守性，玩家必须通过手动操作来增强防线的侵略性，这就助长了“疯狗流”这种广大玩家深恶痛绝，却又不得不用的防守方式，也让进攻模式变得更加极端。

《FIFA 14》在AI上的重大改变，就是球员会更加主动地切断对方可能的传球路线，用技术动作和积极的跑位来靠近那些有威胁的无球队员。这就使得以往屡试不爽的套路，在现在防线侵略性明显提高的防线面前很难施展，迫使玩家依靠中场进行传切配合和层层推进，而不是将球交给前锋之后靠盘带和身体优势硬吃对手。

控球容易带球难：以往FIFA作品的1V1，通常优势总是会在攻方一边，因为球始终是黏在脚上的。而在本作新加入的Sprint Dribble Turns特性的演绎下，不同技术水平球员的带球将大相径庭。梅西、小白等人可以在任何速度之下将球控制好，但那些大糙哥们如法炮制之后就会让人贻笑大方了。本作不能像前作那样靠“完整盘带”（Complete Dribbling）系统，让任何球员都用小碎步结合线性加速轻松完成摆脱，对于那些盘带精度差的球员，胡乱起速、无视惯性地进行随意的变速、变线，只能增加让对方防守球员喜闻乐见的“主动失误”。

在压缩球场空间，将突破变成只能由少数球星才能够实施的绝活之后，本作撕破对方防线的重点不再是一味地猛过，而是在对方凶狠的逼抢之下保持对球的控制，让己方的进攻向前发展，“护球”（Protect the Ball）系统就是为此而量身定制的。它的精髓，就在于LT键。《FIFA 14》中的LT键不再是发动花式动作的初始动作按键（Skill Move指令可以直接用RS摇杆输入），而是护球动作专用按钮，它可以让持球者运用身体来将防守者与皮球隔开，比如在原地按住LT，球员就会进行背身护球。LT与RT（加速）同时按下的效果也不是前作的低速小碎步盘带，而是根据RT的感压力度进行对应速度的带球突破——此时对球的控制能力是由球员的盘带技术数值来决定的。根据球员的水平，按住LT键所施展的护球动作也是不同的，比如一名普通水平的左脚将在遭遇左侧防守队员的拦截的时候，LT键只能让他做出用手臂阻挡对方靠近的动作，但如果是贝尔这样边路旋风，不仅会运用躯干和臂部形成屏障，而且还能把皮球调整到右脚，让对方除了犯规，基本上不可能有将球破坏掉的机会。

打飞机也打得明白：以“创造让人兴奋的进球”为卖点的《FIFA 14》除了增加通过增加中场的难度，来让门前机会成为真正意义上的“机会”以外，更重要的是让每一脚射门都让人信服。以往的FIFA作品总有一些命中率奇高的射门方式，比如《FIFA 11》的推远角、《FIFA 12》的搓射、《FIFA 13》的超级远射。杰拉德在禁区弧顶一带迎球怒射，结果抽出的不是贴着草皮直挂边网的炮弹，而是搓起诡异的弧线球飘入网窝，这种进球即便再漂亮，也很难让玩家所信服。同样，当你所控制的球员摆好了架势，射出的刁钻皮球却被门将从不可能的角度没收，或者被门柱所“潜规则”的时候，一定也不会对这种“失误”心服口服。本作的Pure Shot系统，将会彻底改变这一局面。

Pure Shot的第一个功能，就是让球员在使用他们所习惯的方式射门的时候——比如范佩西的小角度一剑封喉、鲁尼在大禁区外闪出空挡后的暴力一抽、伊布的倒挂金钩、亨特拉尔的幽灵抢点，准确率会明显上升。它的另一个功能，是



33.随着每一代FIFA的进步，不同技术水平的球员在人与球的结合方面的差别体现得更加明显



34.在Pure Shot系统的演绎下，超级球星们经常上演帅爆了的射门动作

让那些让人捶胸顿足的良机错失，能够与此前队员的打门动作联系起来。类似于《FIFA 12》中将身体对抗的结果细节化的“冲撞引擎”（Impact Engine）那样，Pure Shot系统也会把射手在各种力量的干扰和压迫下完成技术动作的感觉做出来。是对球的落点判断不佳导致一脚踢空，是在已经失去平衡的情况下蒙上一脚，是在球没有停好的情况下仓促起脚，让皮球直接飞向了看台和蓝天……即便是打飞机，《FIFA 14》也会把“高射炮”的原因通过球员的动作表现出来。

9月初公布的《FIFA 14》 Demo的确让我们感受到了足够多的诚意：通过对带球、传球难度的提升，对后卫防守面积和回追速度的加强，避免了以往通过两三脚传球就快速通过中场，靠简单的急停急转就摆脱对方最后一道防线的情况继续出现，迫使进攻方必须夺取中场的控制权，耐心地寻找进攻机会。在刚刚拿到游戏的时候，玩家们对于这部本世代最后一部FIFA作品给予了一致的肯定，两头（禁区）对冲式的打法得到了有效抑制，无脑反击不再有效，游戏的节奏趋向合理化，不再有屡试不爽的高效进球套路。然而随着网络对战的实践，人们很快又会发现上述认知纯属错觉，想赢下对手，就不能在EA Sports的“误导”之下去实践什么“得中场者得天下”的狗屁理论，以往中后场得球之后直接找前锋的反击套路也许不是那么有效，但很快玩家们就会发现一个更加简单便捷的打法——分边之后下底传中砸头球，极高的命中率，甚至让我们有回到《FIFA 2000》“倒钩必进”时代的穿越感。

甭管你的头球手是在禁区外、禁区内还是小禁区，只要能够顶到头球，皮球必然以炮弹般的速度、精确制导炸弹那样的精准度飞向球门。更可怕的是，卡位、破坏水平各个高超无比的后卫队员，一遇吊向禁区的高空球时个个只会原地石化，即便你拼了老命将其强制移动到对方的“头球手”身旁，也会看到他们就像被收买了一样，一个个原地目送对方完成高空轰炸的过程，甚至连一点用身体干扰对方起跳的意图都没有——“LT+X”的防守操作就算是按出来，多半也无济于事。打到最后，你会发现可以主场完爆曼联的曼城锋线，与可以客场完爆前者的大拜仁锋线，在球门前的威胁程度要远远低于拥有伊布的巴黎圣日耳曼，人家根本不用使出以蝎子腿为代表的招牌特技，只要将半高球送到身前，他就能用脑袋轻松将其送入球网之中……

《FIFA 13》令人诟病的挑传身后，在本作强化中场争夺之后理应得到有效限制，毕竟由于人球变得更加“分离”，想舒舒服服地球控在脚下推进，等队友高速插上之后往对方中后卫身后的开阔地送出过顶球，这已经不太现实了。但相对于挑传而言，按照“宇宙队”的模式玩中场倒脚，伺机送出一剑封喉的好球，这种《FIFA 14》最提倡的打法本身风险要更高，因为一旦失误，就会被对手直接打反击。在节奏更快的网战中，大家都知道死守肯定受不住，只有比对方多进一个才能赢，既然控制中场太难，索性就不要中场，将球直接越过前卫，乃至后卫的头顶，直接送到前锋脚下才是王道。在这样的功利思想驱动下，玩家们很快又会认识到，以往的挑传非但没有被打压，相反施展起来更加得心应手，这完全归功于本作无球跑位系统的优越表现——优越二字之所以没有打引号，是因为这里并无贬义。与以前那些只知道顶着对方后卫跑，甭管有没有空当都往前冲的“无脑跑”相比，本作前插球员的跑位AI一个个都堪称是教科书水准，大范围的交叉换位、边路球员的突然斜插、中路球员的两边扯动，甚至还有直接把防守队员绕过的反S型跑位，绝对没有辱没“智能”这两个字的含义。也许EA Sports的本意是通过各种神跑位，来改变以往以往地面渗透太容易陷入“短传到死”局面这个问题，丰富阵地战的进攻套路，让玩家通过对中场的控制来实施致命一传。然而，这一特性却被玩家们当作了提高“挑传流”打法成功率的有利条件。而且，EA

Sports根本没有改进中后卫对挑传实施眼神防守的致命缺陷，只要过顶球的落点能够传到接应球员的跑动路线上，甭管是交给电脑自动防守还是手动操作，后卫队员必然先原地傻愣，再慢腾腾的转身……在本作中，由于AI球员的跑位根本不按套路出牌，想完全跟住是根本不可能的。因此在两名水平相当的玩家们之间的较量中，胜利往往取决于人品——看谁的AI队员大爆发，跑出匪夷所思的路线来。

在盘带方面，通过Sprint Dribble Turns系统，《FIFA 14》增大了球员在急停急转过程中的惯性，虽然玩家们依然可以操作球员在绿茵场上扭起夸张的秧歌，但此时的破绽会更多，不仅无法骗掉对方重心，相反很容易失去对球的控制。球员在变速、变向之后的连接动作中会出现控球不稳的情况，这使得在依靠速度或者“花活”（Skill Move）硬吃对方的成功率大幅度下降。从整体上看，《FIFA 14》增加了过人和摆脱的难度，更强调将技术服务于对球的控制。

《FIFA 14》并没有成为本世代FIFA作品的完美形态，相反它却像我们揭示了造成瓶颈的这组不可调和的矛盾——模拟性和娱乐性。当初FIFA超越PES系列靠的就是更为优越的专业性，现在的FIFA系列想要在即将到来的次世代巩固龙头老大的地位，依然要在核心向的问题上有所建树。然而，作为一种慢节奏且过程中充满失误，甚至是垃圾时间的大型团队运动（相对于篮球而言），区区9分钟一局的游戏时间不但是模拟一场比赛的过程，而且连再现足球比赛最基本的攻防关系都成为了空谈。将目光放到全局，我们可以看到今天FIFA系列的处境与当年的PES何其相似——自己已经不存在真正意义上的竞争对手，满足于“今天调整这个，明天平衡那个”的所谓“微创新”。

说完FIFA，我们要提一下它的对手了。今年刚刚发售的PES2014虽然没有次世代主机版本，却因为更换引擎而受到关注。结果意料之中，PES系列展示了次世代下新作的美好图景，却不幸在新的物理碰撞系统上失分连连。纵使AI大幅提升，图像大幅进化也无法掩饰它物理碰撞上只是半成品的现实，我们只能期待一两年后，K社可以推出按照这里理念制成的完善版本。

寻求真实与娱乐间的黄金分割点，对率先进入体育游戏次世代的FIFA系列而言依然任重道远。我们更希望的是，能够在可以预见的未来，看到FIFA与凭借Fox引擎重装上阵的PES，或者是横空出世的第三方作品再完成一次交叉换位。

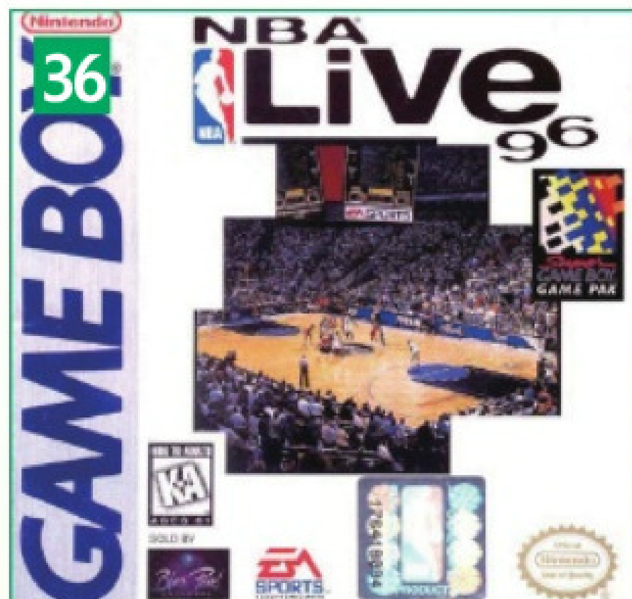
5/从乔丹到勒布朗

说完足球，我们来展开篮球的话题。

尽管NBA Live系列如今声名远扬，但NBA Live并不是EA推出的第一款5对5篮球游戏，NBA Live系列的前身是“NBA季后赛”系列。上个世纪80年代末，湖人与凯尔特人数次在总决赛中争霸，两队的核心魔术师约翰逊和大鸟伯德也被誉为“黑白双雄”，他们的巅峰对决将NBA从低谷中挽救了回来。EA充分利用这一点，制作了以“湖人迎战凯尔特人”为题的NBA游戏。该游戏首先于1989年发布在DOS上，后来在1991年初被移植到世嘉的MD上。这是首个获得NBA授权的篮球游戏，游戏中收入了大量的季后赛球队和两支东西部全明星球队，所有球员的肖像、名字和号码都一一对应。游戏的细节方面也毫不含糊，格兰特的护目镜在游戏里清晰可见，你甚至可以用飞人迈克尔·乔丹做出标志性的“拉杆反向上篮”。



35.眼花缭乱的NBA游戏，它是足球之外最风靡全球的体育类游戏







36.NBA Live系列一贯以全平台发行著称，图为GB版
37.简陋的画面中亦有细节，比如在这场湖人与凯尔特人的巅峰对决里，看到沃西的护目镜了吗？
38.PC版的《NBA Live 96》
39.《NBA Live 96》画面
40.EA Canada工作室的航拍图

EA随后发布了1992年的“公牛迎战湖人“和1993年的“公牛迎战开拓者”两部作品。每个版本虽然增加了更多的球队和球员，以及更多的招牌动作，但操作上没有根本的改善，依然很简陋。除了几部NBA游戏外，这个引擎还制作了以1992年梦一队为主题的游戏。这和FIFA系列的“世界杯”系列有点相似。

NBA Live系列的首部作品于1995年在SFC平台登场。《NBA Live 95》比起之前的作品迈出了飞跃性的一步，包含了联盟全部27支球队，并加入了盖帽、花式过人和接力灌篮等动作。《NBA Live 95》的大获成功奠定了系列的基础。此后EA每一年都会配合当年的球队阵容推出一款崭新的作品。

1996年EA选择了红得发紫的奥尼尔代言，游戏也推出了PS版本。当时初出茅庐的大鲨鱼是最红球星之一，在1994～95赛季中凭借整个赛季的优异表现成为了新的得分王。而在当年的季后赛中，奥尼尔所在的魔术队以4比2的总比分击败了刚刚复出身批45号球衣的乔丹领军的公牛队，名噪一时。

随后的1997年，EA选择了国王球星、梦三队成员里奇蒙德作为代言人。看上去这是一个很靠谱的选择，因为他在这个赛季的场均得分为职业生涯最高的25.9分，名列得分榜前茅。但他被交易到奇才队后就一蹶不振，成为了高薪低能球员的代表，和乔丹组队也没能为他带来好运，最终黯然退役，从此NBA Live系列就有了“封面魔咒”这个传说。

版权始终是体育游戏中的大问题，“伦敦蓝”直到今天还在PES中闪耀。由于乔丹有自己的乔丹品牌，要价太高，他与游戏无缘的日子长得很，这也严重阻碍了篮球游戏的推广。以至于后来Live系列的新作一出，大家干脆都是先上网找乔丹补丁过把瘾。在NBA Live 9X的里面，公牛都有一个99号叫“Player”，其能力值堪比乔老爷。不过乔丹也并非与Live系列完全绝缘——《NBA Live 03》中的奇才队中有二次复出的乔丹，《NBA Live 04》的东部全明星队中乔丹也有出场。而且要价过高的NBA球星不止乔老爷一个，在乔丹代言了2K11、2K12并在经典模式里登场亮相后，“重型坦克”巴克利成为了唯一一位与游戏无缘的超级巨星。乔丹还因此嘲笑他“他不在游戏里，我很失望”。“我认为大家想看到与现在相比，他当年要苗条多少。”巴胖子最终随2K13的梦一队登场亮相。

6/两大品牌的对撞

EA的游戏一贯以全平台发行著称，无论你是PS玩家，还是任天堂信者，哪怕是掌机玩家，都能在家里享受体育盛宴。但由于EA与世嘉交恶，EA的所有体育游戏都与世嘉的DC主机绝缘。世嘉不得不发展自己的体育游戏系列。NBA Live由此迎来了一个毕生的对手——NBA 2K。NBA 2K几乎在所有方面都能与Live系列一较高下，这让厌倦了EA体育游戏的玩家们找到了新的选择。

NBA 2K系列的制作小组名为Visual Concepts，系列的初作《NBA 2K》诞生于1999年，邀请了得分高手阿伦·艾弗森代言，很快这就被证明为一个明智的选择。坏小子艾弗森的身高只有1米83（很可能还有水分），与常人无异，嘻哈式的打扮和不羁的性格格外受年轻人青睐。他率领着76人这样一支“一人进攻，4人防守”的铁血之师杀入了NBA总决赛，并在第一局中掀翻了不可一世的湖人队。艾弗森从泰隆·卢身上跨越的镜头也成为了NBA永恒的记忆。平民化的艾弗森与期待迎合大众的NBA 2K一拍即合，他也连续4次担任系列的代言

人。在系列的首作中，就有了大受好评的“生涯模式”，这个模式一直被延续了下去。

DC虽命运悲惨，但也是一款亮点多多的主机。由于机器附带网卡，因此系列第二作《NBA 2K1》中正式加入了联网对战模式。虽然当时家用机网战还不成熟，但这无疑是未来的发展趋势。同时在本作中新加入的街球模式也受到了很多玩家的青睐，没有规则束缚的街头可是扣篮高手们的好舞台。

NBA 2K系列的头两部作品都是DC独占作品，但到了2K2上市的时候，DC已经行将就木，因此它同时登上了NGC、Xbox、PS2三大平台，与Live系列正面对抗。《NBA 2K2》出色的设计和流畅真实的比赛让当时的Live 02显得笨拙粗糙，由此奠定了自己的地位，销量已逾百万，比起Live系列也不遑多让。

2003年，世嘉将《NBA 2K4》改名为《ESPN NBA Basketball》发行，这款游戏与著名电视台ESPN进行了全面合作，把整个ESPN电视台搬进了游戏中，专业的解说和评论很受玩家好评。不过游戏的风格偏向娱乐化，充斥着大量无法阻挡的得分，奥尼尔扣个篮地上会被撞倒一批人。不需要什么战术，明星后卫突破比什么都好使。矮个后卫也能帽遍全场。这种偏向Live风格、不够模拟的做法遭到老玩家们的诟病，而且游戏的视角设定很有问题，大量的视觉死角让人防不胜防。与采用了动作捕捉技术的Live 04相比，球员们的动作也显得太过僵硬。过低的评论促使Visual Concepts在次世代游戏版本中卯足了劲与EA一较高下。

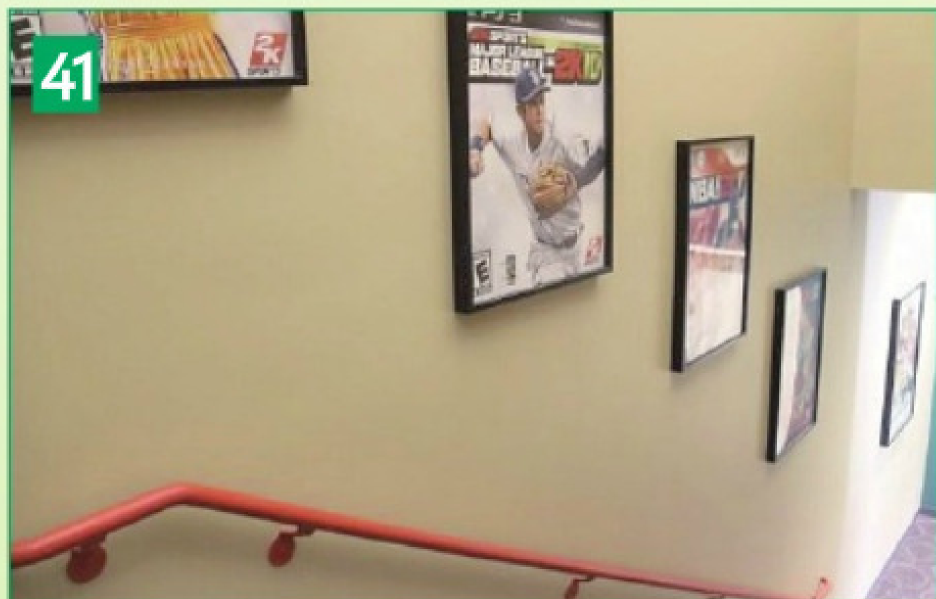
NBA Live系列在新世纪的前两作表现令人失望，风头被竞争对手比下去不少，但由智将基德代言的Live 03为系列挽回了一些颜面。Live 03拥有绚丽的灌篮和右摇杆的自由过人系统（Freestyle），风格更加流畅快速，获得了不少大众玩家的喜爱。可以说这给篮球游戏的玩法带来了一次娱乐式的革命，虽然拟真度不够强，但好玩度没的说。令中国玩家疯狂的是，小巨人姚明也出现在了游戏里。随后的2004年，EA为游戏建立了动作捕捉系统，球星流畅自然的动作令玩家们大呼过瘾。

从2003年开始，网上有了针对Live系列的灌篮高手补丁，这个补丁一年一年稳步发展，面部越来越像，队伍越来越多。后来也出了针对2K的版本，实乃漫画党的福音。

由甜瓜安东尼代言的Live 05是系列的精华之作。这是由PS2老引擎演绎的最后一部旗舰作品，比起前两作的强调娱乐，本作的平衡性可以说达到了一个新的高度，节奏控制非常接近实际比赛。每个队员都有自己的鲜明特点，善加利用会让比赛轻松不少。游戏中还添加了空中自由作业（Freestyle Air）功能，破天荒地将篮球比赛的战场拉到篮框上方，玩家们可以做出残暴的战斧扣篮，像蜂王巴伦·戴维斯和闪电侠韦德都是战斧好手。由于游戏的素质堪称绝唱，直到几年后依然有人为其做补丁、更新阵容。其总销量也达到了夸张的400万。

7/一个世代，胜负见分晓

随着Xbox 360主机上市，次世代来临，Live系列的画面有了新的飞跃，但这次技术革新与PC版无缘。说实话，体育游戏从来就不待见PC，一方面是当时的主流PC配置跟主机确实有差距，没办法呈现新引擎的效果，但最关键的还是销量——在欧美PC版体育游戏过于小众，销量甚至赶不上主机版的零头（当时也没有Steam等数字销售平台）。喜欢玩体育

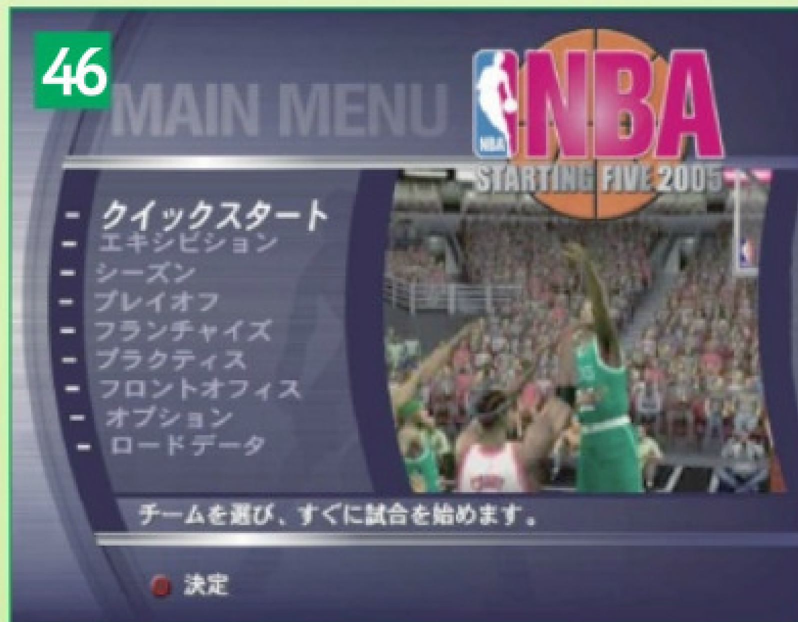












41.Visual Concepts工作室内部
42.孤胆英雄艾弗森与世嘉一拍即合
43.全平台发行的2K2从其他篮球游戏中抢来了不少份额
44.2K4并不是游戏的主标题，这一代加入的Isomotion过人系统饱受诟病
45.Live 05的完成度可谓是前无古人
46.KONAMI的篮球游戏在画面表现上很有造诣



47. Xbox 360版的《NBA Live 06》画面劲爆

游戏的青少年更倾向于在“黑色星期五”买一部打折的游戏主机和几张游戏在大电视上玩。

时至今日NBA 2K的PC版只卖29美元，比Xbox 360版便宜了30美元，但依然销路不佳。《麦登橄榄球》等流行体育游戏甚至根本不出PC版。

从Live 06开始，游戏在标题处自豪地打出了“EA HD”的字样。如果你没有一台高分辨率的液晶电视，那可没法享受这个游戏的魅力。游戏的画面棒极了，地板的反光，球员身上的汗水，都昭示着次世代的到来。不过本作的销量与画面不成正比，PS2版的销量竟是次世代版的数倍。

PC版则继续吃老本沿用PS2引擎，并从PS2上弄来了一个奇怪的“明星动作”系统。配合游戏里的明星动作按键，操纵球星的玩家可以发动灌篮、远投等明星动作，命中率高得离谱！对打的话随随便便就能飚个一百多分。这让好不容易有了点“模拟”感觉的Live系列成为了一个笑话，简直就像一个超级英雄类篮球游戏。这也使得不少PC玩家继续固守《NBA Live 05》，固守Live 05不是因为05多么好，而是EA和PS2引擎太坑爹！这个恶评如潮的系统在PC版的Live 08以后就被去掉了，不过Live 08也成为了PC上最后一部Live。

反观同样苦命的FIFA玩家熬出头了，在最后一部由坑爹的溜冰式PS2引擎制作的《FIFA 10》后，2011年EA更换了PC版的游戏引擎，2012年的FIFA则与主机做到了完全同步。这也与EA自己的PC游戏平台Origin亟需推广不无关系。但遗憾的是，NBA Live玩家直到这个系列垮台也没能看到次世代画面的PC版游戏！虽然今年《NBA Live 14》强势回归，但本作依旧没有出PC版的计划。

Live 06还有一个神奇的地方，那就是游戏的封面人物韦德没有受“封面魔咒”的干扰，一举拿下了当年的总冠军和MVP。不过比较坑爹的是，他的伟大事迹给2007年的代言人麦迪壮了胆，他还特意向媒体表示：看看韦德的成绩吧，封面魔咒都是糊弄小孩的。不过麦迪并没有因此而走运，再也没能回到巅峰的他只能作为角色球员黯然从NBA退役。同样受到忽悠的还有2008年的代言人阿里纳斯——这俩人伤病连连，场外麻烦众多（阿里纳斯因“持枪门”被清理出奇才队），甚至在CBA打球的时候都因为伤病没能碰面。顺便提一句，阿里纳斯在上海买盗版碟的时候还与这张游戏偶遇，令人唏嘘不已。

Live 08除设有NBA全联盟所有球队外，还设有中国等8支国家篮球队。Live 09则在国家队规模上又扩大了一些。令人意外的是，游戏里在CBA效力的中国队员强大无比，姚明和易建联反而很不起眼……

2005年1月，Take-Two Interactive从世嘉手中将Visual Concepts连同其子公司Kush Games一并收购，并创立了一个全新的发行品牌2K Games，与EA Sports分庭抗礼。被收购后的首部作品，就是系列的分水岭2K6。

2K6是系列进入次世代的第一作。游戏为Xbox 360独占，由奥尼尔代言。游戏画面近乎无敌，只看画面甚至比这几年的作品都要好。你可以看到球员丰富的面部细节，球员们在比赛中挥洒出的汗水也增强了游戏的真实性。而2K7因为跨平台而在画面细节上有所妥协。2K6在操作方面进行了一次重大的变革——左摇杆用于过人，右摇杆用于投篮。这种由自己掌控投篮动作的体验是用按键无法享受到的，玩家也能玩出更多花样的上篮和后仰跳投。这个操作方式直到《NBA 2K13》才进行了修正。

2K8中加入了LT键锁定防守系统，由于这个系统对体力的消耗颇大，因此玩家需要手动或由电脑自动换人以节省体

力，与首发五人打天下的Live系列相比，2K教会了玩家们什么叫“轮换阵容”。

2K10中第一次加入了MP模式，玩家可以扮演一个球员不断练级，从一个默默无闻的新秀球员打到主力位置并成为一名超级巨星的过程，这将会是一场漫长而艰苦的挑战，再次提高了游戏的耐玩度，后续作品中玩家甚至可以使用菜鸟乔丹打拼整个生涯模式。

到了次世代，Live系列的销量已经被2K超过，这促使他们进行变革，于是EA高层首先想到了挖人。2K8之后，EA挖来了2K系列制作人Mike Wang到EA Canada分部参与NBA Live系列的制作，《NBA Live 10》可以说充满了他的个人痕迹。如果你跟2K14对比一下，会发现两款游戏的理念非常相似。无论是更棒的右摇杆花式过人，还是LT+RS的花样传球，甚至是连詹姆斯过特科格鲁都不容易的突破系统，处处都与2K14异曲同工，这与Mike Wang在制作完Live 10后又回到了2K不无关系。我们甚至可以说2K14就是Live 10的精神续作，时光如白驹过隙，两部势同水火的游戏居然就这样融合在一起。

Live 10在投篮和运球动作的塑造上比2K10强很多。每个球星不光投篮动作不一样，连带球动作也不一样，具有极高的辨识度。身体接触方面则更加真实，尤其是内线的肌肉碰撞，用代言人霍华德在禁区里推搡卡位抢篮板的体验绝佳。可以说游戏的操作感要强于2K10，虽然媒体给出的评分依然不及2K，但游戏有着不俗的潜力。不过因为Live 10的两个版本加起来销量只达到了百万级别，不到竞争对手的一半，授权费用都未必能收回，加上制作人Mike Wang好马也吃回头草回归2K成功上演无间道，Live 10竟成了系列的绝唱。

8/从一家独大到新的竞争

Live 10之后，Live小组如同一盘散沙，但EA显然还打算延续这个品牌，他们将系列改名为NBA Elite，并进行了如下宣传：

在《NBA Elite 11》里面有一个崭新的投篮系统，你可以完全控制投篮的角度及力度，力度是通过按键时间长短来控制，角度则是由右摇杆控制。上篮使用哪只手，往左边还是往右变向，都能通过玩家自己决定。这是篮球游戏的革命！

当然，如此革命的宣言很快就成为了一个笑话，EA的首席财务官Eric Brown称《NBA Elite 11》的开发时间超出了预期，最终发展下去将会是一场灾难（或许是怕在2K11面前砸掉牌子），因此该游戏最终被取消。

自此，这个系列在4年内没有诞生一部新作。EA曾宣布小组重建，将在XBLA下载平台上推出Live 13，但最终也只让玩家们空欢喜一场。除了Live系列外，微软、索尼、KONAMI的NBA游戏也在激烈的竞争中消失，篮球游戏迷们无奈地发现，他们年末只有一个选择——NBA 2K。

好在2K交出了一份令人满意的答卷。2K11的素质无疑是系列中的顶峰，在模拟真实比赛方面有了长足的进步。之前








48.PC版的Live 06可以说相当遗憾……
49.2K8里的易建联
50.2K8中的新系统——雪碧灌篮大赛
51. Live 10除了画面略逊2K，整体素质上并没有明显差距
52.华裔游戏设计师Mike Wang
53.科比代言了索尼的《NBA 07》，被小孩虐了后表示：这游戏太假了





54.《NBA Elite 11》这个复杂的投篮模式即使做出来也是一场灾难，他们可以考虑拿这个系统做一个花样溜冰游戏
55.本世代呆滞的勒布朗与次世代表情逼真的勒布朗对比

电脑的AI过于低能，每支队伍都只有一套战术，很容易就能破解，而2K11中电脑的战术非常多样，这让游戏的变数多了不少。他们也将EA那套“球星投篮系统”搬了过来，乔丹、詹姆斯等球星的投篮动作几乎可以以假乱真，冲入禁区时的碰撞动画表现力也远胜前作。可以说比起软绵绵的2K10，2K11硬朗了许多，真实了许多。

前面咱们也介绍过，乔丹与篮球游戏有多么不投缘。但2K11克服了这个历史级难题，他们签下了乔丹作为代言人，并为他专门制作了“乔丹最伟大的比赛”模式。在这个模式里，玩家需要操纵公牛队战胜一支支经典球队，并让乔丹刷出出色的数据才能解锁对手球队，很有挑战性。

由于没有竞争对手，再加上2K11本身素质的出色和乔老爷名号的号召力，本作的销量上升到了400万级别。但正是因为没有竞争，2K11后面的几部作品显得极没有诚意，更多的是互相修修补补。将挡拆、空中接力等按键来回换位置，不断挑战玩家换人和叫战术的习惯，抢篮板和盖帽的难度一代高一代低，右摇杆投篮系统去掉后又加回来……垄断能带来的，只是懈怠。没有黑猫的竞争，白猫绝不会卖命抓老鼠。

很快又到了主机换代的时节，这次Live系列总算要回归了。EA借助新引擎，推出了一个名为“Bounce Tek”的新系统，为运球单独制作了每一个细小的动作、花活，即使是同一个球员用同一个动作过人，也可以做到差异化。这次EA选择了低调的凯利·欧文作为代言人。这位因伤病而饱受质疑的状元用自己的表现回应了众人的质疑，入选了全明星阵容。想必EA也期待着NBA Live系列能像欧文一样，用表现回击众人的质疑吧。

2K14除推出本世代版外，也会借助新引擎EcoMotion推出次世代版本的游戏。从游戏的演示来看，画面效果有了很大飞跃，人物模型变得栩栩如生堪比CG——这也是因为游戏加入了“动态表情系统”。球员的投篮动作塑造也会有进一步的提升，并加入臂展长度这个设定，即使是在同一个地方投篮，两次的动作也会有差异。2K14选择了刚刚包揽了MVP和总冠军的NBA第一人勒布朗·詹姆斯作为代言人，不知道他们这次能不能像勒布朗一样，捍卫住自己的统治地位。P

创意无止境
游戏Mod漫谈

本节撰稿/半神巫妖、蓝星、海参崴渔夫

电子游戏作为第九艺术，似乎生来就比前8种艺术形式要复杂一些，无论是主机、PC、移动各种平台还是RPG、RTS、FPS等等各种类型，都让人对电子游戏无法做到窥一斑而知全貌。而在这些名词当中，有那么一个词要更加神秘和“高端”一些，那就是Modification，简称Mod。这个词直译过来是“修改”，但是玩家和业内人士基本从不用这个译法而都是直呼其简称Mod，原因就是这个“修改”指的并不是用修改器、金手指作弊，而是高级玩家直接修改游戏程序本身，以达到通过增加、修改游戏内容提升游戏可玩性的目的。试想一下，人们欣赏一部经典小说也好一部优秀电影也罢，多少都会对其中的情节、细节、人物等等方面有所不满，但是人们却无权无法更改原作。但是游戏界的Mod却提供了不同的可能，玩家如果对游戏人设、剧情、模型甚至整个场景不满，通过Mod却完全可以做到改之直到自己满意为止。因此，Mod便具有了一种神秘高端的光环，它让玩家能够参与到游戏制作之中，能够让一部不完善的游戏变得完善甚至完美，更有佼佼者如“上古卷轴”系列，干脆利用玩家制作的上万个Mod来延续游戏的生命。随着制作一款游戏的技术越来越成熟，制作一款游戏的Mod也变得越来越容易，更何况很多游戏公司鼓励玩家制作民间Mod，他们甚至主动发放免费制作工具——这都让游戏Mod逐渐成为了一种“标配”以及未来的大趋势。于是，许多值得玩味的情况出现了：有的公司开始将自己的游戏有意无意做成一个半成品，以便玩家自己逐渐完善，从而延长游戏寿命；有的公司则对Mod十分忌讳，死活也不开放，名曰恐其破坏游戏完整体验；有的著名游戏Mod，比如CS甚至商业化，成为了一个新的、超越了前作的游戏品牌。那么Mod这一有着悠久历史的事物到底在游戏史上具有什么地位呢？本文将带领大家回顾一下各个游戏分类型的知名Mod的简要历史，希望引导更多的玩家关注和了解这个神奇的领域。

1/角色扮演游戏

Mod的起源基本可以追溯到游戏史的早期阶段，也就是说，Mod的发展史与游戏的发展史是平行的。我们之前已经提到过，1962年的《空间大战》本身就是Mod的先驱，而往后追溯，1984年首发于雅达利8位电脑上的街机类游戏《淘金小子》（Boulder Dash）最先提供了Mod制作工具，随后就是1991年的RPG《冰城传奇》。自此开始，上世纪90年代辉煌时期的大部分提供Mod工具的游戏都集中在了RPG上——《光芒之池》《博德之门》乃至《上古卷轴》……

其实Mod在游戏史早期多集中在RPG类型上是有其原因的，因为在2D画面时代，没有什么模型精细程度、人物身材比例、贴图分辨率等等问题，玩家希望修改、增加的更多是剧情、场景，顶多美化一下人物头像。因此，拥有几十个小时剧情、海量对话、大量队友的RPG才能充分发挥玩家的聪明才智，也才能让Mod有更大的舞台。

下面，笔者将介绍几个以Mod闻名的RPG系列游戏。

“博德之门”系列

作为1998年复兴欧美传统角色扮演游戏之作，BioWare制作的《博德之门》一经推出便在当年的E3大展上击败了《辐射2》《最终幻想Ⅶ》等名作当选为最佳RPG。随后，BioWare趁热打铁于两年后推出了续作《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》，并将游戏的无限引擎授权给了Interplay门下的黑岛工作室。黑岛工作室利用无限引擎，在两部“博德之门”之间的空档期制作了同为龙与地下城题材的《异域镇魂曲》《冰风谷》。虽然《博德之门Ⅱ》在当时力压《暗黑破坏神Ⅱ》，长时间占据了各大排行榜的榜首，《异域镇魂曲》也以其独特的哲学底蕴深得欧美RPG玩家的推崇，但是这几款游戏背后的英雄——无限引擎却并没有得到BioWare和黑岛的有力开发——他们从没有正式推出过Mod制作工具。

但是，BioWare还是给游戏的Mod制作提供了一下便利：比如游戏根目录下的Overriders文件夹是用来统一放Mod文件的，一些简单的贴图文件放进去就立即生效；Portraits文件夹则是存放人物头像用的，将尺寸合适的BMP放进去就可以在游戏内选择新头像了。更何况对于一款2D游戏来说，没有制作工具根本难不倒热爱“博德之门”系列的欧美角色扮演骨灰级玩家，在《博德之门Ⅱ》发布一两年后，各类民间Mod开始层出不穷了。一开始只是一些头像和皮肤，随后玩家便开始利用无限引擎的优势制作剧情包了——这些剧情包里使用的场景很多甚至都是从《冰风谷》《异域镇魂曲》等同样使用了无限引擎的游戏中移植过来的。

因为《博德之门》的强大魅力，很多知名的科学家和学者也都加入到了Mod制作当中了，其中首推的就是弗吉尼亚大学的电脑科学系助理教授韦斯利·维莫（Westley Weimer）。维莫教授除了是一个电脑科学家、知名教授外，还是一名骨灰级的“龙与地下城”爱好者，因此他发明了出了一种统一的《博德之门》Mod格式——Weidu。这种格式可以将成千上万的Mod很好地兼容在一起，Weidu版的Mod一时间风靡一时。笔者也曾有幸利用这一制式制作出了

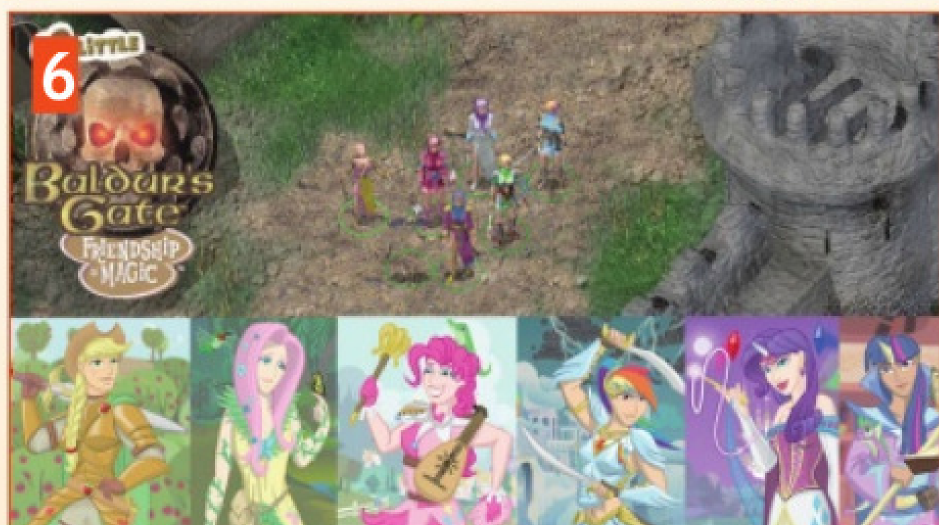


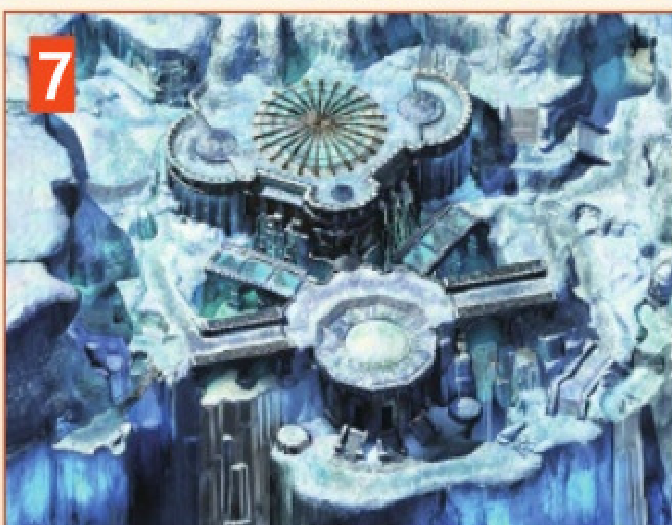














1.“上古卷轴”系列的Mod是游戏业界最令人惊奇的话题之一
2.CS原本是《半衰期》的Mod，却不想成为了独立于原作之外的经典游戏
3.DotA风靡全球，《Dota 2》也是Mod成功商业化的典范
4.《博德之门》Mod最初大部分只是简单地加入人物头像
5.笔者制作的Mod，将《冰风谷Ⅱ》魔法效果加入到《博德之门Ⅱ》中
6.《博德之门》这种欧美传统RPG也吸引了不少日本玩家，其中很多玩家也开始制作Mod了
7.同样采取无限引擎的“冰风谷”系列的Mod数量其实很少
8.《博德之门加强版》移植到了iPad上，这为Mod制作增加了难度，所以说PC才是Mod文化发展的沃土

几款小Mod，比如将《冰风谷》的魔法特效转入《博德之门》中。虽然游戏的一代已经问世十多年了，但是至今网络上仍有《博德之门》的Mod推出，很多玩家依旧沉迷其中乐此不疲，堪称游戏界的一个神话。

在国外，韦斯利·维莫的网站和禁魔工作室论坛是Mod达人的聚集地，而国内的The Ring of Wonder论坛里也充满了高人。“博德之门”系列Mod的最巅峰之作，就是将游戏一代、一代资料片《剑湾传奇》、二代、二代资料片《巴尔王座》整合在《博德之门Ⅱ》的引擎下的《博德之门三部曲》了。通过这个庞大的Mod，玩家可以从一代的烛堡开始冒险，一直玩到最后封神，将整个“博德之门”系列在一个引擎下从头玩到尾，游戏时长超过了300小时。到了今天，包括将大部分剧情类Mod整合在一起的“大世界”Mod更是将《博德之门三部曲》的游戏时长提升到了500小时，玩家至少需要小半年才能完整通关——如果吉尼斯世界纪录有游戏时长这一项的话，那么“大世界”版本的《博德之门三部曲》绝对是首当其冲的佼佼者。

总的来看，“博德之门”系列的Mod有着种类繁多、规格统一、平衡度高的优点，尤其是Mod制作者都将严格的二版“龙与地下城”规则作为自己制作Mod的准则，很少有打破平衡或者不遵守规则的Mod出现，这是非常难能可贵的，而这种原教旨主义也颇受核心玩家的欢迎。

“上古卷轴”系列

1994年问世的“上古卷轴”系列迄今为止已经推出5代了，这个明年就满20岁的白金角色扮演系列游戏在大家看来确实有一些奇怪，因为按照《上古卷轴》的名气和销量（5代《天际》销售额至少已经破3亿美元了），20年绝不应该只有5款正传才对。“博德之门”这样的大作之前都能做到两年一款，“上古卷轴”怎么也应该出到第十代才对。

其实这并不奇怪，这完全是因着Bethesda公司多年磨一剑的精品战略有关。首先他们始终坚持着沙盘游戏的大方向，这本身就增加了游戏的制作时间；其次，Bethesda长久以来主张一款游戏应该让玩家能够玩很多年才对得起玩家。如果说前者还只是一个技术问题的话，那么后者就需要动动脑筋了，让一款RPG能够玩四五年并不是一件容易的事。我们能想到的方法，一是多发DLC和资料片，二就是开放Mod制作工具了。不过，Bethesda所提供的免费Mod制作工具与其他游戏公司的不同，它是完全开放的，极其方便并且几乎可以修改游戏的所有内容。可以这么说，Bethesda所提供

的制作工具，几乎让“上古卷轴”的三代、四代、五代以及《辐射3》《辐射——新维加斯》变成了一个开放平台，任何玩家想要制作Mod都可以很快上手，从简单的贴图修改到几GB的新大陆制作都可以轻松实现。

当然，“上古卷轴”系列以Mod闻名并不是从一代开始的，在游戏的前两代，“上古卷轴”仍是一个传统欧美RPG，虽然走的是沙盘路线，但是在思路方面仍旧是想让玩家按照自己的导向进行游戏。到了《上古卷轴Ⅲ——晨风》，Bethesda做了一个影响至今的重大决定，那就是开放Mod制作工具。这个举动的直接后果，就是游戏的生命力大幅延长，玩家本来就身处在一个巨大的沙盘虚拟世界中，这个世界里有着上百种植物、动物、敌人、兵器、盔甲等等元素，玩家依靠着强大的Mod制作工具轻松修改、添加、组合着这些元素，这本身就可以让玩家多玩一两年了。更何况，那些擅长3D模型制作的玩家可以自由将3D物体导入游戏，于是便有了原本5GB的游戏到了玩家手里几年后就变成几十GB的情况。在互联网上的Nexus系列网站上，几十万玩家每天都在更新、上传着各种Mod，每一代“上古卷轴”到了最后都拥有了十多万这个数量级的Mod。网站非常人性化地将Mod分门别类并且进行评分，除此之外各种排行榜和Mod截图分享功能也让玩家如鱼得水般地在Mod的海洋中寻找着自己喜爱的Mod，甚至大量的成人Mod也被世界各地尤其是日本玩家开发出来，网站为此还提供了未成年人保护机制。“上古卷轴”和“辐射”由此变成了游戏界的安卓开源系统，每个玩家都有权利上传自己的应用——也就是Mod。虽然Bethesda成功将自己的游戏寿命延长到了4、5年，但是也暴露了一些弊端。首先是游戏本体的半成品化，为了给玩家的Mod提供足够的发挥空间，Bethesda减少了游戏本体的内容，比如《上古卷轴Ⅴ——天际》，在这个游戏小则10多GB、大则20GB的年代，它竟然只有5GB。由此一来，与PC版玩家可以用Mod弥补游戏内容不同，没有了Mod的主机玩家就会感到游戏性不足，这也是为什么Bethesda开始试图在主机上推广Mod的缘故，毕竟主机玩家才是“上古卷轴”系列的最大受众群体。其次，就是游戏Mod本身的良莠不齐、平衡度差，与采取了“龙与地下城”规则的“博德之门”系列不同，“上古卷轴”的规则由于是自创而并不十分严谨，这就让玩家的Mod尤其是武器、技能、冒险类Mod没有一个统一的准则。这个问题看似没什么，但是对于一款RPG来说，一个简单但是过于强大的武器Mod就足以毁掉游戏乐趣：笔者就曾经非常想要在“上古卷轴”的世界中拥有一把霜之哀伤，Nexus网很快便有了我想要的Mod，欣喜下载后却发现它的攻击力被设定得过强，以至于可以做到三剑屠龙。这瞬间







9. “上古卷轴”的Mod以美女、剧情、模型、武器为主，但是光影Mod却最具有视觉震撼力
10.许多“上古卷轴”Mod搭配出的截图也许只能看着过瘾，真正进入游戏后很可能出现幻灯片效果
11. “上古卷轴”的Mod有平衡性差但是种类繁多的特点，可以满足众多玩家的需求

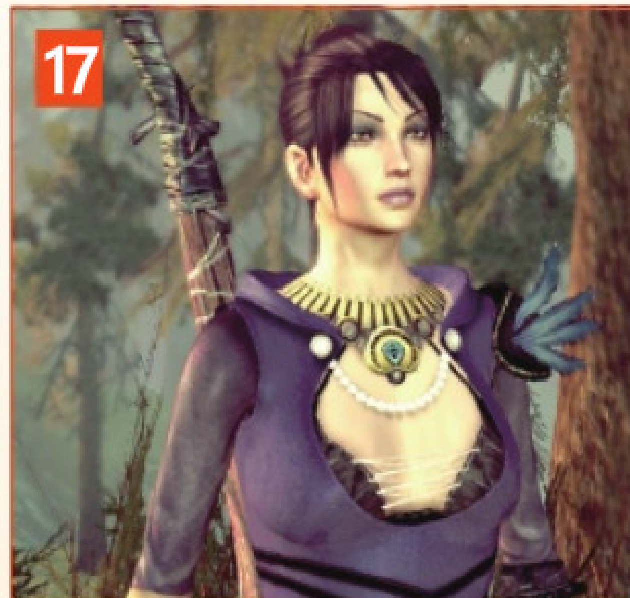












12.《辐射3》的Mod出现了很多违和感的问题，不过这在“上古卷轴”里也很多……
13.《无冬之夜2》也出现了不少《上古卷轴》风格的Mod
14.《无冬之夜2》的武器Mod虽然不多，但是都很精良
15.历时多年制作的《无冬之夜2》的《冰风谷》Mod
16.《猎魔人2》的Mod大多以成人为主的演出让人忍俊不禁，好吧，这个话题我们就不涉及了……
17.《龙世纪》的美化Mod中最多的就是莫瑞甘的面补

间让《上古卷轴Ⅴ》的核心——精彩纷呈的屠龙战变成了鸡肋。虽然有着这样那样的问题，但是“上古卷轴”仍旧为整个游戏界展示了一幅几十万玩家参与游戏制作的美好蓝图，也许这就是未来游戏的大方向？

其他游戏Mod

在RPG领域，BioWare在成功推出“博德之门”系列之后，很快便意识到了玩家制作Mod的热情和巨大作用。因此在2000年推出的龙与地下城游戏《无冬之夜》中，BioWare不但给出了Mod制作工具，甚至还将其升级成了模组制作工具。这个工具允许玩家制作自己的模组，也就是“龙与地下城”游戏特有的冒险包，将这些冒险包上传到网络供玩家在网络上跑团。BioWare的野心是想让“无冬之夜”系列变成一个“龙与地下城”的跑团平台，无穷无尽的模组会让玩家的冒险永远进行下去。因为这些模组可以共用人物，这也是“龙与地下城”游戏的核心魅力：玩家建立人物Build，然后在包括原版主线剧情在内的各个模组中升级这个人物。虽然《无冬之夜2》交给了黑岛的继承者黑曜石制作，但是这个理念仍旧保留了下来。与“博德之门”“上古卷轴”那些海量的、至今仍在制作的Mod相同，“无冬之夜”系列的Mod至今仍在更新和推陈出新。比如最近就有玩家用《无冬之夜2》的引擎作出了《博德之门》和《冰风谷》的模组，可以让玩家在3D画面下重温这些经典的2D老游戏。随后BioWare摆脱“龙与地下城”规则的《龙世纪》却没有沿用这个思路，它没有采取规则严谨的模组方式，而是改为了类似“上古卷轴”的自由Mod思路，而偏偏BioWare提供的制作工具还没有Bethesda的强大，因此《龙世纪》的Mod并没有发展起来。即将问世的《龙世纪——审判》因为采取了不开放的寒霜引擎，而彻底放弃了Mod制作这一传统优势，不能不说很可惜。除了这些大家耳熟能详的欧美RPG外，其余的作品包括日本、欧洲的RPG都很少在Mod制作方面下功夫（波兰人的“猎魔人”系列拥有少许Mod，但仍旧不是游戏开发商的主攻方向）。虽然，《最终幻想》要是可以制作衣服Mod会怎样、《仙剑奇侠传》要是能自己制作队友又当如何这样的问题听起来很有吸引力，但是目测要做到这些还有很长的路要走。值得欣慰的是，国内游戏厂商也逐渐认识到了Mod在未来游戏中的重要性，比如《御天降魔传》就有可能开放Mod工具，笔者希望这样的好消息在未来能够越来越多。

2/即时战略游戏

在上世纪90年代电子游戏的辉煌时期，与角色扮演齐名的游戏类型就当属即时战略了。虽然现在RTS已经没落，但是以《命令与征服》《最高指挥官》《红色警戒》《星际争霸》以及《魔兽争霸》等大作撑起来的RTS门面还是相当大的，就连国产游戏都曾经在即时战略领域有所建树。在这个画出一个战场让玩家领兵作战的游戏类型中，Mod开发的空间还是很大的，比如最直接的修改各项数据以及增加新兵种、新地图，再到后来就是将整个游戏的世界观改掉变成另一款RTS。总的来说其理念可以分为两类，一是以《命令与征服》为代表的娱乐型RTS的Mod制作，二是以《星际争霸》为

代表的竞技性RTS的Mod制作。前者的Mod多注重娱乐性且缺少平衡性，比如《共和国之辉》，而后者的Mod则以地图为主，很多Mod都演化成了官方地图甚至被商业化成一款新游戏。

娱乐型RTS

在《星际争霸》将竞技性带入即时战略游戏之前，这一类型的游戏大多是以《命令与征服》为范本制作的娱乐型。所谓的娱乐型，就是不过多注重势力、兵种之间的平衡性，而是通过真人电影过场动画来塑造出一个活灵活现的虚拟游戏世界，玩家的重心大多也是放在了单人战役模式而非多人对战上。这类娱乐型可以说是早期即时战略游戏的标准模式，从所谓的即时战略游戏鼻祖《沙丘Ⅱ》到大红大紫的《命令与征服》，都是以真人电影为载体烘托出了一个奇幻、科幻世界，然后辅以激烈的音乐与精心设计的单人关卡，玩家甚至还有小小的自由来选择战争的最终结局。这类RTS的优势在于玩家可以像体验一部大片一样体验一场战争，而且确实这些真人电影过场中也请过不少的好莱坞明星，但其弊端就是玩家在通关、二周目之后就没什么可玩的了。因此，娱乐型RTS的玩家自制Mod就很重要，它同样承担着延续游戏生命的作用。但是有意思的是，即时战略游戏的Mod除了基本的修改单位数据、单位模型等之外，还有着一个特别的分类型——修改世界观。比如Mod众多的《红色警戒》，很多玩家甚至将《英雄无敌》《反恐联盟》的世界观搬了过来；而在“家园”系列游戏中，《星球大战》《星际迷航》的Mod层出不穷。可以说，在这些游戏发售的几年后，它们已经变成了一个载体、引擎或者说平台，玩家通过修改模型、地图甚至过场动画将整部游戏的世界观完全改变了。笔者曾经在10年前组织过一个小组，制作了《命令与征服——将军》的Mod《五星之光》。经过长达几个月的熬夜制作，《五星之光》成功制作了几十种新模型、十几首原创音乐以及二十多个单人战役。包括快乐男声全国十强的龚格尔在内的许多组员都贡献出了自己的力量。这段不可复制的经历让笔者深刻地理解到了制作一款Mod的艰辛与快乐，在发布第一版《五星之光》时，等在网络上的有上万玩家，这让整个制作组既惊喜又惶恐。除此之外，国人制作的《红色警戒2》Mod《共和国之辉》等名作也早已耳熟能详，不过要说娱乐型RTS的Mod中最有名的，当属《魔兽争霸Ⅲ》的一张RPG地图了，这就是DotA的前身。可以说，DotA让《魔兽争霸Ⅲ》成功演变成了一种5对5的竞技类游戏，并且风头现在完全掩盖了“魔兽争霸”系列。但是，随着近几年RTS的没落以及3D技术的大幅发展，现今RTS游戏的Mod制作已经不再流行了。无论是《英雄连2》还是“最高指挥官”“战锤40K”系列，已经少有当初那种改变世界观的大型Mod了。

竞技型RTS

在《星际争霸》成功将RTS带入电子竞技领域之后，Mod制作也发生了变化。首先，与《命令与征服》等游戏不同，玩家的重心已经转移到了极其注重平衡性的真人对战之上，因此那些修改单位数据的Mod基本就毫无用武之地了：因为这类游戏每个单位的数据都是游戏开发商千万次测试出的结果，而且局域网对战中一方一旦修改了数据那么就会直接被判定为作弊——所以，暴雪官方为《星际争霸Ⅱ》提供的Mod工具最有名的就是地图编辑器了。除此之外，包括seiji asuru、The Big Fenix（TBF）、blind93在内的诸多只有十几岁的玩家为全世界《星际争霸Ⅱ》爱好者奉献了无数的技能修











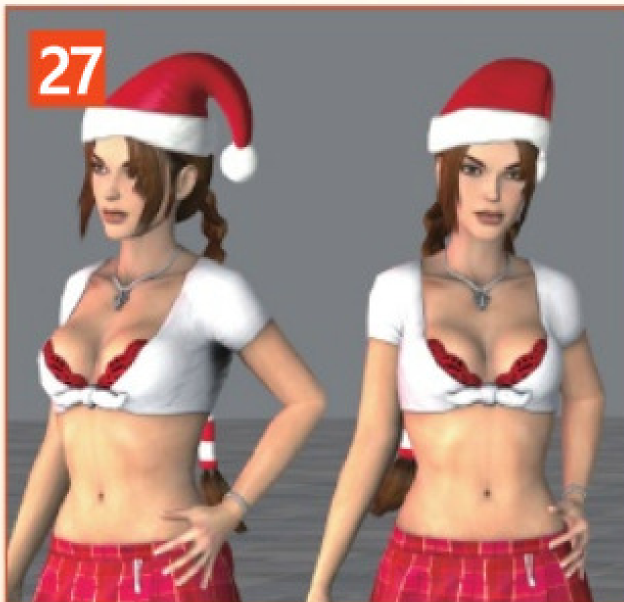
18.《命令与征服》的Mod大多以更改世界观为主
19.最令老玩家怀念的《命令与征服》初代是Mod作者最喜欢移植的游戏
20.《命令与征服》的Mod技术含量非常高，很多Mod让古老的游戏画面进化到了最新时代
21.细心的玩家会发现，这个《星际争霸》的Mod里的龙，是《博德之门Ⅱ》中的红龙费尔克拉格
22.著名的将《魔兽争霸Ⅲ》加入《星际争霸Ⅱ》中的Mod，受到了官方的赞扬













23.GTA的Mod最早都以载具模型为主
24.GTA的光影Mod最为著名，并最终推广到包括《上古卷轴》在内的其他游戏
25.一张打开ENB光影补丁的GTA截图几可乱真
26.当然GTA也有这样的不符合世界观的Mod，我能说现在这快成为Mod主流了么……
27.“古墓丽影”系列的Mod一般都集中在劳拉身上，只要有了Mod工具，这一类变装Mod会铺天盖地而来
28.《生化危机4》也有这样的香艳的Mod……

改Mod，他们把《星际争霸》一代中的技能，比如Zealt的突袭、凤凰的负载等等移植到了《星际争霸Ⅱ》中，让整个游戏得以传承。当然，竞技类RTS也并非没有娱乐型RTS的世界观改变Mod，曾经就有一款将《红色警戒3》搬入《星际争霸Ⅱ》的Mod出现。不过相比于前者，竞技类RTS的Mod总数和玩家关注程度仍然要低很多，这也是游戏类型所决定的。

3/动作冒险游戏

1970年，电脑上的一款文字游戏《冒险》（Advanture）拉开了冒险游戏的序幕，随后的二十多年里，冒险游戏经历了文字、图形时代，逐渐进化到了今日的状态。在冒险游戏的早期阶段，游戏倾向于解谜、搜集、故事线与对话树的设计理念，甚至发展出了日式视觉小说这样的分支。在这个时代，《Zork》与《猛犸洞穴》是代表作，尤其是《Zork》，至今仍被老玩家所津津乐道——《生活大爆炸》中的谢尔顿就曾经不止一次的回顾过这款游戏。到了90年代，图形代替了文字，Sierra与LucasArts的一系列经典冒险游戏因此开始崭露头角，无论是《国王秘使》还是《山姆和马克斯》都是PC以及主机上的名作。

最后，随着3D时代的到来，游戏界发生了一系列变革，其中之一就是游戏类型的大融合。独立的冒险游戏越来越少，与动作类游戏的结合延伸出了一个新的类型——动作冒险游戏。一时间，大家耳熟能详的诸多作品开始问世：《古墓丽影》《生化危机》《寂静岭》《横行霸道》《波斯王子》《鬼泣》《刺客信条》等等。这类游戏融合了动作与冒险，虽然骨子里仍旧沿袭了冒险游戏的理念，但玩家不再执着于单纯的、类似《神秘岛》一样的静态解谜和搜集物品，而是通过火爆的动作以及恐怖、奇幻的场景来提升游戏性。动作冒险游戏也因此逐渐取代了传统的冒险游戏，成为最流行的冒险游戏形式，除了移动平台外，在PC和主机上，已经很难见到传统的冒险游戏了。由此一来，借着动作冒险游戏多变的场景以及迥异的世界观，制作Mod不但成为了可能，而且成为了很多动作冒险游戏的招牌，下面就举几个大家耳熟能详的例子。

首先是“横行霸道”，这款大家非常熟悉的、刚刚发布了第五代并打破多项娱乐业界纪录的作品，最早由大卫·琼斯和麦克·戴利于1997年创造，最早的发布平台为DOS和PS。但是从《横行霸道Ⅱ》以后，整个游戏的世界观和玩法才逐渐演变成现在的模式，而2004年的《圣安德列斯》则彻底奠定了该系列在游戏史上的地位。

之所以笔者强调玩法的确立，是因为“横行霸道”有着与其他游戏不同的游戏系统，你可以说它是一部射击游戏，也可以说它是一部赛车游戏、动作游戏、冒险游戏甚至角色扮演游戏。

如今的“横行霸道”，已经是一个以开放世界为舞台，融合了多种游戏类型玩法的“综合性”游戏了。在游戏中，玩家扮演的主角大多是虚拟美国城市中的犯罪分子（或者想要成为罪犯的人），这些主角大部分时间的目标是想要在犯罪组织中提升自己的地位。城市中的犯罪组织会给玩家布置很多任务，这些任务可以推动故事的前进，其内容大多是暗

杀与犯罪，偶尔还会加入开出租车、救火、街头竞速、驾驶公交汽车、驾驶直升机或飞机等任务。由此一来，“横行霸道”的玩家很快就开始在载具上做文章了，在国内的主题论坛上，Mod数量最多的就是对车辆的修改，从贴图直到模型都有大量的Mod。但是与其他游戏不同，为“横行霸道”制作Mod并不是一件简单的事情，首先3DMAX和Photoshop是必备的，其次还要利用GTA DFF IO和TXDWORKSHOP将模型输出成游戏认可的格式。从此可见，与“上古卷轴”甚至“龙世纪”等提供了极其方便的编辑器不同，“横行霸道”在Mod支持度上做得确实略有不足——虽然这丝毫没有阻挠热心玩家制作出大量的Mod，甚至包括了类似新大陆的地图Mod。

其他以Mod闻名的还有“生化危机”这款世界上最著名的恐怖游戏，到如今它已经发展成一整个系列“产业”了，这份“产业”里包括好莱坞电影、动画以及各种衍生品。虽然今日的“生化危机”已经逐渐变成了射击、动作游戏，但是仍不改玩家对它的热爱。“生化危机”的Mod数量在动作冒险游戏领域仅次于“横行霸道”，但是大部分都是修改人物模型以及衣服，尤其是那些性感的衣服。说实话，这种利用Photoshop和Mod导入工具制作的Mod技术含量并不高，因此很多玩家都可以一试身手，只是由于“生化危机”的游戏特性所决定，玩家基本很难涉及到剧情、场景修改，因为游戏并不开放这类Mod的修改。

与此相同的情况出现在大多数的动作冒险游戏之中，无论是《鬼泣》还是《波斯王子》，都出现过为数不少的简单修改贴图的Mod——甚至包括《刺客信条》。这就让动作冒险游戏的Mod很难出现“上古卷轴”那样延长游戏寿命的功效，顶多算是一些调剂品，笔者在这里也希望将来动作冒险游戏的开发商能更大限度开放Mod工具，让这一类型的游戏更具有娱乐性。

4/体育游戏

从我们最熟悉几款体育游戏说起吧……

足球游戏

足球游戏如今已是双雄并立，其一就是EA制作的FIFA系列，其二就是日本KONAMI制作的“实况足球”（PES系列）。在中国玩家心中，“实况足球”始终在天平一端有所倾斜，笔者仍旧清晰记得高中时代在PC上用PS模拟器玩“实况足球”的经历。当然，笔者也仍旧记得1998年世界杯时，FIFA系列那款堪称早期最成功的《世界杯98》。但是，在那个时候玩家似乎都心有灵犀地认定“实况足球”中的足球









29.只有装上PES的大补，许多人才觉得这是个完整的游戏，实际上KONAMI也默许了玩家的行为
30.CCTV5的王涛解说版一度是PES最好的中文版本
31.也有一些这样的Mod出现在NBA 2K中，实际上PES系列的女足补丁也有好几个版本了
32.NBA 2K系列的面补Mod是主流

理念最为接近现实，而FIFA则是玩家按照程序设定好的路线进行游戏。但是事情在近些年发生了变化，首先是FIFA扩大了进攻力度，不仅获得了世界上大部分联赛的授权，而且增加了广告投入，在世界各地销售自己的产品。为此，"实况足球"也开始学习FIFA系列的"优点"，这种学习甚至有一些过，很多老实况玩家认为"实况足球"已经开始变得越来越像FIFA而失去了自己的传统。不过如今"实况足球"最大的劣势却不是游戏系统和略显粗糙的画面，而是联赛授权远远比不过FIFA。因此"实况"的玩家每年都做一件奇怪的事情，那就是在游戏发售后只是简单进游戏熟悉一下操作，然后静待几大网站制作出各种补丁。这个补丁将"实况足球"中那些没有得到授权联赛的假名、假队服都换成真实的并且美化了界面，只有装上这个补丁，修改了转会名单，"实况足球"才能多少和FIFA比一下内容的丰富。一旦装上了Mod，FIFA在中国就被"实况足球"超过了，尤其是配音。CCTV的王涛是一个骨灰级别的实况迷，因此从2003年左右的"实况足球"开始他就致力于为游戏配音解说词。虽然每一代的解说Mod大多在次一代即将发布前才出来，但是也不改玩家对它的喜爱，毕竟玩游戏时能听到只有在CCTV5里才能听到的解说堪称一大趣事。由此可见，如果说"上古卷轴"的Mod延长了游戏的寿命、《魔兽争霸Ⅲ》的Mod衍生出了新游戏，那么"实况足球"的Mod则近乎于官方版本游戏的补全，否则整部游戏都很难称为完整。当然，所谓Mod如果仅仅满足于补全是不够的，中国玩家在2、3个月补全"实况足球"之后也同样做了增加的功课，比如增加中超联赛。当然，这种增加很容易出现不平衡的问题，因为中国玩家制作的中超联赛球员数值很容易出现偏高的问题——这种情况随着亚冠联赛加入最新一代"实况足球"有所改善，因为其中4支中超球队已经为中国联赛球员的数值定下了基调。

篮球游戏

与足球游戏相同，NBA游戏也曾经有过两位统治者——NBA Live系列和NBA 2K系列。只不过与"实况足球"与FIFA长久以来两虎相争的情况不同，这两款NBA游戏基本上是一个取代的过程。曾几何时NBA Live是NBA游戏的统治者，但是随着《NBA 2K9》移植到了PC，NBA Live系列仅用了一两年就彻底消失在了市场上。虽然今年传出了EA准备把NBA Live系列重新带回到赛场的消息，但是NBA 2K的优势地位已经建立了。

NBA游戏的Mod最大的特点就是面补，且面补类Mod在NBA 2K游戏论坛里堪称海量。其实这不奇怪，因为NBA联赛本来就充分具备了美国人英雄主义的风格——力推球星崇拜和个人表现。因此NBA本就拥有了海量的球星和崇拜者，这些崇拜者玩家根本不可能对游戏中自己的偶像满意——眉毛粗了、发际线靠后、脸太粗糙……玩家此时好像化妆镜前的女人一般审视着自己偶像的面孔，然后动"化妆笔"开始修改。因此一版接着一版的面补层出不穷，诸如科比·布莱恩特和小皇帝詹姆斯这样全民偶像的面补有上百个。当然，做面补的Mod制作者也并不局限于真实球员，一些剑走偏锋的Mod也大有市场，比如将《灌篮高手》的球员加入到游戏中，甚至还有人加入了女篮球员……除此之外，修改记分牌贴图、地板贴图、ENB光影等等补丁就略为小众了。

5/策略游戏

这里我们主要谈谈在国内拥有极高人气的光荣（Koei）游戏Mod。

光荣的"三国志""信长之野望""太阁立志传""三国志曹操传"在国内都有相当的知名度，拥有数量庞大且稳定的粉丝群体。总体上来看，光荣并没有针对它的游戏给玩家制作Mod提供便利条件，但由于上述游戏系列均是续作众多，同时光荣的程序又是十分"规矩"，程序构架方面相当之稳定，久而久之就被分析得很透彻，高手们自然可以一显身手了。以下就逐一介绍一下上述各系列的Mod情况。

先说"太阁立志传"系列，虽说"三国志""信长之野望"以及"无双"系列是公认的名作，但个人以为"太阁立志传"和"大航海时代"才是深刻光荣烙印且难以模仿更别说超越的精品。当然，这是见仁见智的话题，就此打住，以下开始正文。

"太阁"系列至今共出过5代，1代虽然创意卓越，但整体来说只是初具雏形的作品；2代是我个人最喜欢的，但由于长时间没有中文版，在国内知名度并不高；3代较2代做了很大的改变，但难说成功；4代和5代比较相像，融入了卡牌系统且游戏构架大为丰富，最为重要的是——5代提供了事件编辑器，这实际上就是Mod制作工具（这在光荣游戏中并不多见），所以我们今天说"太阁立志传"的Mod，主要指的就是5代的Mod。

这个事件编辑器的界面难说友好，且最初只有日文版，但这挡不住玩家的热情，有人去做汉化，也有人制作了详细的使用教程（相关论坛中有大量的教学贴），一时间出了很多非常优秀的Mod。

"太阁"Mod大致有两种类型，一种是在原作基础上添补，主要是增加各类事件（原作中只有重大事件，比如川中岛合战，只要历史剧本选对就一定会发生，只不过依据你所选主人公和该事件的关系不同，事件的详略和走向会不同。知名人物也会有自己的特殊事件，大众脸武将就没有这个特权了）；再有就是解除游戏中的某些限制，比如游戏中选忍者、商人职业，自然不能成为大名（君主），修改后就可以全职业制霸了。

另一种Mod就是剧本重做了，只是借用原游戏的构架和基本玩法，游戏的内容甚至和"太阁"毫无关系。此类Mod数量不少，制作水准差距甚大，有些制作精良者，水平令人惊叹，为避广告之嫌，这里不再点名道姓，有兴趣者网上自行搜索。

现下能见到的基于"三国志"系列的游戏Mod，大致都是以《三国志11》为基础的，其原因有二，一则"三国志"系列的11和12两代推出时间间隔过长，二则《三国志12》较之前

几作变化较大，对Mod制作不是很有利。以“野望”系列为蓝本的Mod在数量上是远少于三国题材的，从游戏构架上来讲，“野望”和“三国志”相差不大，所以我们也不再分开讨论。

这两个系列都有出“威力加强版”的传统，“威力加强版”中一般是增加时代剧本，或者是增加武将人物，某种意义上，这个“威力加强版”也可以看做官方的Mod。

“野望”和“三国志”的Mod大致也是两种，一种和上面提到的威力加强版也差不多，加些武将、做几个特别的剧本，或者给武将换脸谱。给武将换脸谱这个尤其流行，由于有专门的工具软件，玩家只要有一点儿美工的基础，将手头的图片的尺寸和分辨率调好，然后替换就可以了。

第二种Mod要复杂一些，基本上是去除游戏中的日本战国和中国三国的背景，用其他背景来代替之，但实际上因为Mod制作的条件并不完善，游戏中的要素并不能随心替换，比如说游戏中的大地图，只能使用原游戏中的日本或者中国地图，如果整个Mod是个架空背景的，看起来就会很奇怪。

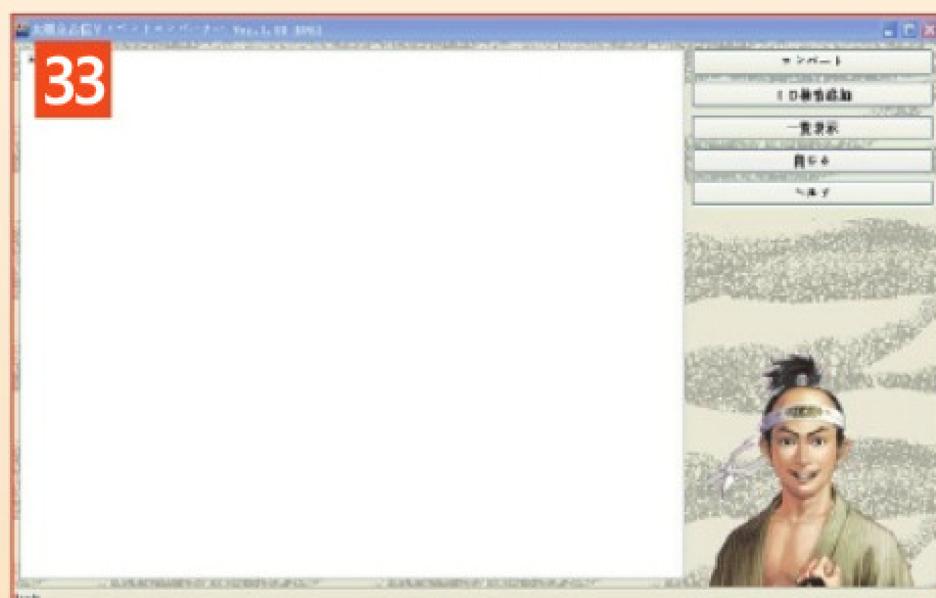
笔者曾见过一款利用《三国志11》为基础制作的中国战国题材的Mod，印象比较深的是两件事儿，一是Mod中将城市名换成了春秋战国时的古称，另一个就是其中的人物姓名啥的好多字不认识，汗颜呀……由此也可看出，Mod的制作者是非常用心的。

还有个Mod是华夏英雄大乱斗的，各朝各代的明主贤臣纷纷出镜，也是热闹非凡。

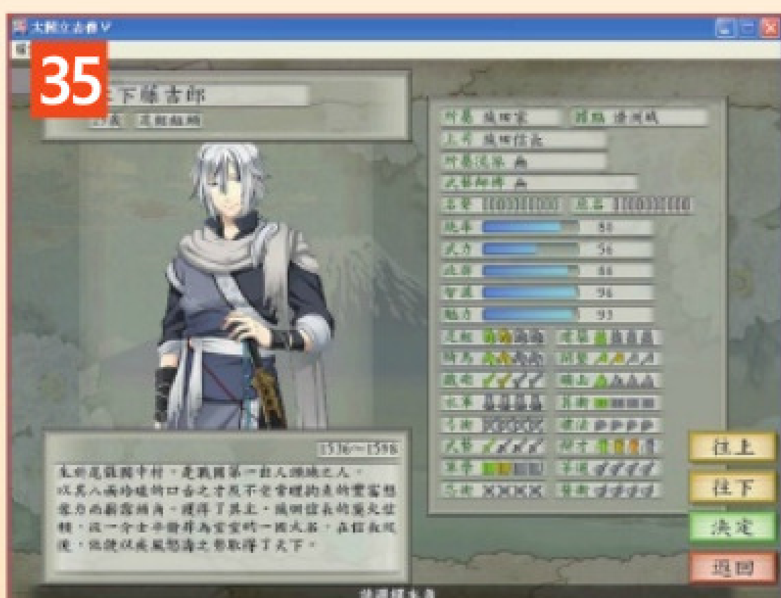
同上两类Mod相比，以“曹操传”为基础的Mod制作更加有看点。光荣的“英杰传”系列实际上有5部作品，分别是《三国志英杰传》《三国志孔明传》《三国志曹操传》《毛利元就传》《织田信长传》。这其中以“曹操传”知名度最高，但“曹操传”也有让玩家不太满意的地方（比如等级上限设定太低，委屈了练级狂），其实后两款作品在游戏构架上与“曹操传”类似，并且对“曹操传”有所补正加强，颇值得一玩。

不满意怎么办？玩家的说法是——不满意自己改。“曹操传”的Mod也是两大类，一类是在“曹操传”基础上做修改完善，另一种是借助游戏框架，加入其它历史题材，比如岳飞传、杨家将这样的，大部分的Mod品质精良，更难能可贵的是制作者还会不断地更新完善，成就出一道亮丽的光荣游戏Mod的风景线。

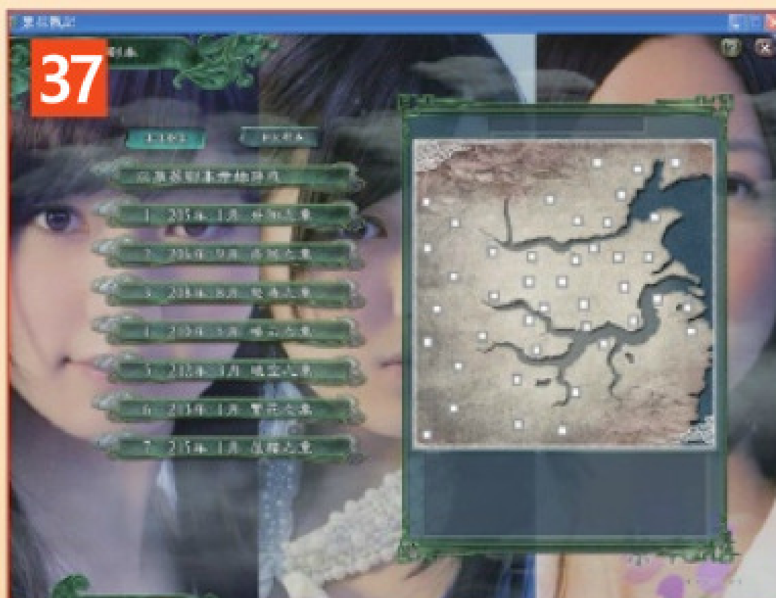
33.这是官方提供的《太阁立志传Ⅴ》的事件编辑器
34.“太阁Ⅴ”事件编辑器的繁体中文版
35.“太阁Ⅴ”的Mod里，改人物模型大致是最基本的需求
36.《三国志11》的武将头像制作工具，只要将要替换的头像做成限定的大小和分辨率，用本工具替一下图就OK，基本上没有多少技术难度
37.这是以《三国志11》为模板的，加入日本人气偶像团AKB48元素的Mod——繁花战记
38.汉唐大战，看这张战场图就知道打得有多热闹了
39-41利用“曹操传”制作的Mod数量庞大，大多品质精良，以上只是其中的一部分



















6/从麻雀到鹰隼

在这个专题的最后，我们特意拿出一个章节，打算单独说一说如今如日中天的《骑马与砍杀》游戏Mod。

在《骑马与砍杀》刚刚出现时，它只是一只羽翼未丰的土耳其小麻雀。2005年初，Armagan Yavuz和Ipek Yavuz夫妇成立了独立游戏工作室TaleWorlds Entertainment，并公布了一款他们正在开发中的游戏——当时叫作《Warrider》。这看起来似乎是Warrior（战士）和Rider（骑手）的合成词。

很快，这款游戏有了一个分成两个单词的新的名字——《Mount & Blade》。它的试玩版也提供了下载，即24.98MB大的0.202版。对于一款独立游戏而言，这个体积是恰当的，但当人们将它下载进硬盘，进入游戏世界之后—— 一时半会儿就离不开了。

《骑马与砍杀》或许是史上最超出期待的“独立游戏”之一，以24.98MB的安装包体积实现了今天我们能玩到的“骑砍”游戏的大部分框架内容。到2006年，M&B 0.751版和0.808版相继发布，其安装文件为70MB左右。在Yavuz夫妻眼里，他们的小麻雀依然羽翼未丰，但M&B此时的影响已经扩展到了整个英语世界。0.751版游戏内核不支持双字节，但到了0.808就不一样了，于是理所当然的，《骑马与砍杀》开始在中国引起同样的反响——从媒体几乎众口一词的惊叹，到玩家间口耳相传的口碑，这款“神作”变得火热起来。从0.808开始，“骑马与砍杀中文站”也成立了，它很快成为诸多游戏玩家——包括Mod作者的小酒馆，并在游戏正式发售后与TaleWorlds官方取得联系，成为大陆地区的正版授权渠道站。不过在当时，第一个将“Mount & Blade”直译成《骑马与砍杀》的人，恐怕也想不到这5个字的大白话就此成为一代经典的正式名称。

“骑砍”的成功绝非偶然。它到2008年9月才结束了它的试玩性质（尽管序列号激活限制已经出现多时），后缀版本号终于不再是0.XXX而是1.XXX，并且在北美和欧洲正式发售。TaleWorlds的办公地点也搬到了土耳其首都——安卡拉的中东科技大学（METU）科技城，并从夫妻店发展为一家拥有42名雇员（截止2013年5月）的游戏公司。

然而，即使在2008年以前，它也是一只五脏俱全的麻雀。因为汉化和主题论坛等诸多原因，大量国内玩家是从相对成熟稳定的0.808版开始接触《骑马与砍杀》的，如前所述，当真正进入这款游戏后，惊讶恐怕是第一反应。很难想象70MB安装文件的“小”游戏，能带给玩家如此多重的游戏体验——动作与角色扮演、即时战术、策略经营。更可贵的是，这三重游戏体验，每一种都是前所罕见的创新——四方向的攻击格挡，两种状态的纵马挺枪冲刺，不依赖鼠标指针的战术指令，非回合却又谈不上传统的大型沙盘地图……

虽经解剖，但这只麻雀的种属从一开始就不好确定，此时纯原创的动作系统开始成为最显眼的标签。70MB的容量可以承载完整的动作系统，却不能细致展现这片卡拉迪亚大陆的林林总总。TaleWords在游戏的开始选单里直接提供了“打开编辑模式”，又长期未发售他们心目中的完整正式版（仔细数数，前后跨了4年），聪明的玩家怎么可能干坐着等待？

早期“骑砍”Mod

从0.751时代开始，“骑砍”就已经出现了数量丰富、质量精致的Mod。诸多国内玩家熟悉的0.808 Mod，很多其实都是从0.751甚至更早版本顺延移植过来的——至于“骑马与砍杀第一部Mod是什么”这种问题，恐怕已经很难考证了。

《Band of Warriors》（BoW）是早期很多玩家必玩的一个Mod，其名字直译为《战盟》，我们甚至可以理所当然地怀疑，后来“骑砍”联机版的正式名称Warband（战团）也受这部广受欢迎的Mod名字的启发。BoW在0.751版上名叫《21 NPC》，顾名思义，就是相较于原版游戏只有马尼德、雅米拉等少数几个NPC的小气，此Mod一共能给玩家21个NPC。在那个带兵数量还没“通货膨胀”的年代，主角几乎已经可以纯靠21个队友横行卡拉迪亚了。

BoW作为早期最受欢迎的Mod之一，提供的当然不止是NPC这么简单。它的宗旨是在原版游戏的文化背景和框架基础上，进行多方面的强化（如今国产Mod里堪称最技术流的Mod《领军者》也是继承了这种思路），如更多样的装备和增加新的兵种升级树。像队友战利品拾取系统，大抵也从BoW开始就发扬光大，并成为至今大部分Mod的标配。

0.808的“骑砍”原版是不能攻占领主的城市与城堡的，但BoW可以，不过何其蛋疼的是攻城时必死一个扛梯子的炮灰，只带NPC不带兵的结果可想而知。0.808的BoW相比0.751的21 NPC甚至还有自由度上的倒退，不能自己做装备，也不能自己筑城。不过像后者那样在大地图上随地垒土造城，现如今似乎也没有哪个Mod实现或努力去实现，或许是出于可控游戏性的考虑——看来“骑砍Mod”的最高纲领提得有点早。

与以BoW为代表，基于强化原版宗旨的Mod所不同的是，另一大类的Mod以彻底改掉游戏文化背景、兵种、装备为乐趣。原版游戏的背景中，卡拉迪亚大陆被斯瓦迪亚（原译名芮尔典）、维吉亚两个国家平分，到后来版本中陆续加入了罗多克（原斯国南部反抗者建立的国家）、库吉特（0.808里只有战力强悍、来去如风的流寇黑旗库吉特）、诺德（顾名思义北方人）、萨兰德苏丹国（提供联机的资料篇《战团》中加入）等四国。从他们的兵种和装备特色推断，重骑兵、复合弓、圆盾巨斧、长枪和巨盾弩兵、骑射、沙漠与马穆鲁克（名字都没变），可能分别映射了现实中的西欧、东欧、北欧、南欧、西征的鞑靼以及辖地包括北非和西亚的埃及马穆鲁克王朝。这样架空又带有现实影子的文化背景设置，其实是讨巧的做法，但显然不能讨好所有玩家。

首先是真实历史向玩家的野心。一大批与原版接近，同样以欧洲中世纪为文化背景的Mod暂且不提，众所周知日本战国文化不仅在东亚，甚至在世界范围内都拥有不少粉丝，于是《应仁之乱》这款Mod应运而生。相较于真正进入战国后的多家纷争，以“应仁之乱”为背景显得颇为讨巧——至

少Mod作者只需做山名家和细川家两个势力就暂时够用了，而且原创的单位和装备基本可以通用，大大减小工作量。

相较于其野心以及实际工作量，这部起初源于0.751的《应仁之乱》完成度其实是不错的，至少装备、兵种、地图（但并没有整个日本地图）、音乐全部换掉了，进入局部场景时，建筑也都是日式风格，尽管空旷单调了些，但总比出现哥特式城堡好，而且这部Mod还有原创NPC和相应的背景故事，力求最大限度地还原史实。

额外提一句，这部Mod里没有任何形式的单兵盾牌，为了取得一定程度的平衡，制作者将一箙箭设置成只有11支。相比较原版，这部Mod的格斗AI明显较高，当年还习惯开自动格挡的我，曾经试着主动下马与一名细川家的落马轻骑兵拼刀子，结果被各种假动作换招打得没法还手。高AI带来的或许还有高成就感，至今提起0.808《应仁之乱》Mod时，我仍

42.当年24.98MB的客户端成为了一个传奇
43.一张非常早期的《应仁之乱》Mod的小场景截图
44.0.751版本上的《应仁之乱》
45-46.战团上的《应仁之乱》，分别采用《大菩萨岭》和《七武士》的剧照作为开始和载入界面
47. Mod修改后的动作，肋构
48.接近标准的中段构
49.《应仁之乱》里的伪双持
50.战团版《应仁之乱》的多人模式里可以很搞怪地跟巨人和骷髅作战

42

isting: Mount & Blade v.0.202 — View this file on the M&B Nexus

Download Now — Author: Septa Scarabae — Last Updated: Apr 01, 2008, 10:10:02 am

Description

This is a mirror of the full installer for Mount & Blade v0.202.

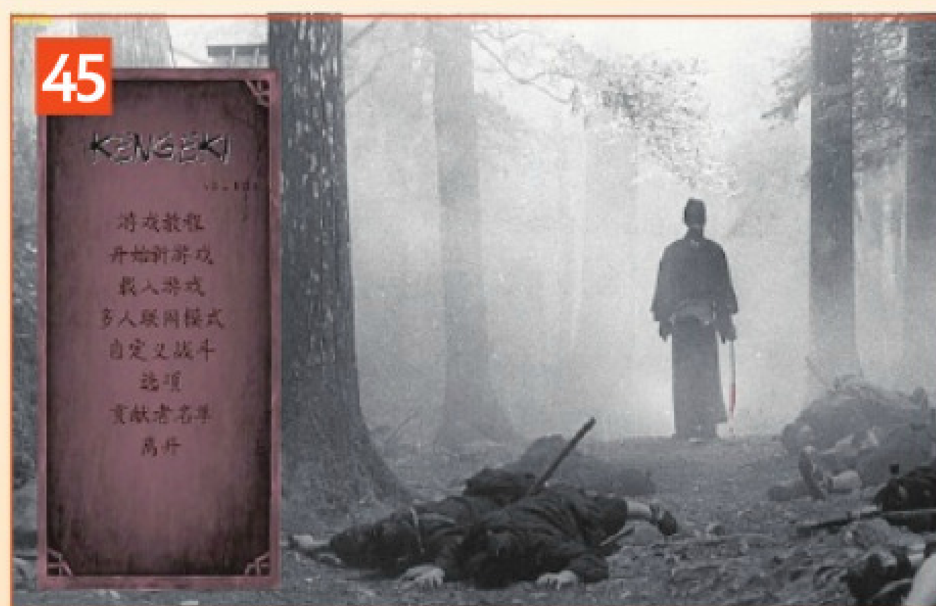
File version:	.202		
For M&B version:	Older		
Downloads: 9,708		Size:	24.98MB
Views: 13,754		Type:	ZIP
Rating (3 votes):			

Commands

More From This Author

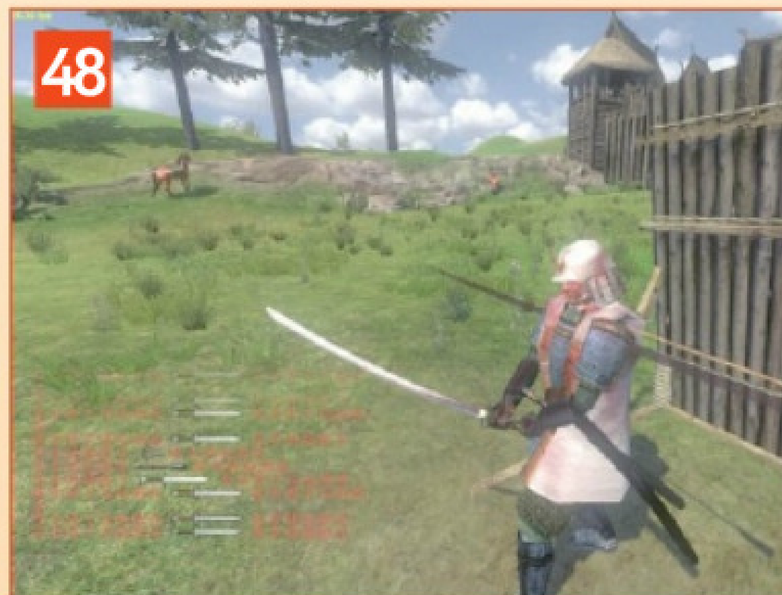
















然会对朋友津津乐道自己4级时带领33个农民，打败追杀的18名细川家正规军（或许只是巡逻队……）的战绩：拼命往有河流的大地图方向跑，一进入战场就往河中间跑，并利用隆起的河坡遮挡细川家流镝马射来的“夺命追魂箭”——这个词毫不夸张，因为无论是农民还是我的装备水平，中一箭能不被秒已是庆幸。最终敌方先跑来的骑兵在河水中失速，且被农民分割开来，遭到几十根削尖的竹子的招待。当最后一个敌人被捅得人仰马翻时，这种以多欺少的乐趣，让我不禁想起黑泽明《七武士》里勘兵卫的战术……

《应仁之乱》后来在《战团》甚至《火与剑》上都有不一般的移植——不仅是复刻，而且改掉了所有的动作骨骼。不过关于这种层级的Mod修改，不妨后文再提。国人也制作过战国背景的Mod，如基于正式发售的1.011版本的《天下布武》，从系统层面也多创造性地跟进2009年左右的主流Mod设置——如将车悬阵等名字纳入到“骑砍”战术层面的阵型里等等。

除真实历史背景外，也有诸多玩家倾心于奇幻背景。从0.751开始，基于原版早期版本的一种野兵势力黑暗流浪者展开的Mod，其第一章就广受欢迎，可惜后来“太监”了。同样源于0.751的经典Mod还有TLD——The Last Day（of Third Age），即《魔戒第三纪最后之日》。TLD的修改不仅包含了所有的兵种、装备、地图，还替换了所有的模型，并且在游戏系统上强调阵营“资源点”概念。

在《战团》之前，无论是0.751、0.808，还是正式发售的1.011，《骑马与砍杀》的Mod均已经历了一个高度繁荣期。《战团》发售以后，Mod数量已经难以计数。从文化背景上几乎涵盖了人类大部分有特征的历史时期，有的从名字上就一眼能辨识出，《石器时代》《火器时代》《斯巴达300勇士》《百年战争》《1917～1922俄罗斯内战》《汉匈全面战争》《1866》……从形式上，出现了有范围法术的《魔法战争》，专注“个人问题”、早期版本有点那什么的《订婚舞会》，致力提供海战体验的《海盗和鱼》，甚至还有《星球大战》——这还不是最夸张的，有一款Mod直接真的做成了模拟飞行射击游戏的“星球大战”。

它们当中有许多没有继续更新下去，但也有很多精品到今天依然在推出新版本，且人气旺盛——这也是我在给读者朋友介绍“骑马与砍杀”Mod时颇为自豪的一点，它们已经给玩家创造了六七年的美好回忆，却依然没有明显衰退的趋势。这当然并非偶然。

与其他很多游戏一样，《骑马与砍杀》的Mod制作保持了非常开放的良好氛围，只要写明出处及不用于商业目的，大部分代码是可以共享的，还有一部分与原作者沟通取得同意也可使用，某种程度上这使得Mod质量形成了叠加效应而不用各自为战、从零起步，就好比用积木搭建一座城堡，如果一个Mod作者想在箭垛设计上发挥创意，他不必先把大量时间花在也很影响体验的马厩设计上。个人和小团队能付出的成本总是有限的，TaleWorlds的政策对Mod的数量有决定作用，而这种开发氛围则有助于提升Mod的质量。目前还活跃的Mod中，rubik的《领军者》的代码资源可能是被引用最多的，甚至出现了两个基于《领军者》Mod的子Mod——《卡拉迪亚——17世纪》和《战争之风》，而后者又衍生出“战风幻想版”，在精神上几乎延续了2008年底停更的“全面战争风格”的变态Mod《乱世》。

三重游戏体验的对应

如前所述，《骑马与砍杀》带来了三重游戏体验（《战团》之后还具备电子竞技意义）。而大部分Mod都可以依次分为4类：甲类——战略、经营层面；乙类——即时战术层面；丙类——角色扮演与动作层面；丁类——单纯添加新背景、装备、兵种、材质贴图。这是就Mod的方面区分，实际上因为开源的代码环境，“骑砍”Mod发展到现在，人气高的作品往往兼具多重特色，当然，它们往往都有其最具特色的一面。现在我们不妨看看，这些年来的这些Mod，是如何“补完”“加强”游戏的各个方面的。

甲类——战略、经营

“骑砍”Native（原版文件，本文中作为1.011及《战团》《火与剑》等正式原版游戏的统称）中已经提供了诸多经营项目，玩家可以以领主的身份管理村庄、城堡、城市，为相应的群体做任务以提升好感度，修筑建筑以提高辖地各项指标；玩家也可以以一国元帅的身份，选择一个国家的军事战略目标，召集领主围攻或防守指定城镇；玩家还可以以一国君主的身份，协调统筹各个领主之间的关系，决定新入封地的归属，或必要时甚至可以放逐不忠者没收其领地，同时，外交权也归君主所有。“骑砍”的世界算是一个比较典型的欧洲封君封臣制度盛行的时代。

在Native中共有6个国家，以及水贼、海寇、赏金猎人、山贼、农民、乱军等在大地图上运动的在野势力。在0.808的Native上还有黑暗流浪者、黑旗库吉特等，到了《战团》他们同中立城镇禅达一起不见了。这让很多一路走来的老玩家感到不满了，大家对禅达这个旅程的起点是很有感情的。像黑旗库吉特和黑暗流浪者曾带给我们的恐惧、肉疼，以及复仇的甜美，也是深刻而富有乐趣的回忆。

怎么办？改。

原名《泡菜》的《光明与黑暗》，是一个以贯穿始终的主线剧情和丰满的人物形象闻名的国产Mod，其在从1.011移植到《战团》后，依然将禅达搬了过来。黑旗库吉特在特殊马场的支线任务中占有重要位置，而黑暗流浪者和其背后的黑暗军团，则成为该游戏Mod里的首要势力（反派或“正派”看玩家如何选择），主线的结尾就落在主角是带领禅达的自由骑士抵御黑暗军团攻城还是带领黑暗军团攻打禅达上。

Native里野外势力其实很单调，除非有故意走特殊路线的癖好，否则玩家基本上就是遇到一个又一个“要么投降，要么去死”“我要拿你的头盖骨当碗喝”的狂乱对手……

在《潘德的预言》这款Mod中，野外势力变得错综复杂，而且实力差距极大——从红色兄弟会、迦图部族、蛇教入侵者到诸多精灵、死神之眼。原版里很少有人有空去管自己跟海寇、乱军之间的关系，反正要么是刷经验与被刷经验的关系，要么是组团旅游与被强制观光的关系。但当你看到一个带着1000人大军的势力时，恐怕需要考虑的因素就很多了——是与兵种实力极强但数量稀少的诸多精灵结盟，还

是跟最爱无脑冲锋的迦图人处好关系？又或者，两个都不经营，只要在大地图上学会“祸水东南西北引”就行了！在我的存档里，我不止一次以自己的军队为诱饵，将死神之眼和迦图引到围攻我城堡的萨里昂集团军里，然后看他们两三千人斗个两败俱伤，最后自己出来——摘桃子。

除了常见的野兵外，《潘德的预言》最显著的特色恐怕就是各大骑士团了，有猎鹰骑士团、狮鹫骑士团、龙骑士团、黎明骑士团、乌木护手骑士团、银雾骑士团、黄昏骑士团、女武神骑士团、暗影骑士团、不朽骑士团等十多家。如果都是长枪重甲重骑兵，就是造型和几点有限的数值不同，那么《潘德的预言》这一点特征也不会放在“甲类”了。各个骑士团都有着自己的背景故事，而从这个历史出发，一个骑士团与其他骑士团以及各个国家、城市都持有不同的态度，这从玩家刚拉出一支NPC队伍时就会有所察觉，黎明骑士团背景出身的乔斯林爵士，绝对不可能跟黄昏骑士团出身的阿利斯泰爵士合得来。当你成为佣兵首领、城镇领主甚至一国之君时，你会发现有的骑士团跟你关系是负的，总是会主动攻击你。原因在于你设立的骑士团与其是死对头。

“骑砍”的战略很大程度上围绕着声望与荣誉展开，因为这直接关系到你能拉拢到多少领主、从而获取最稳固的军事集团。如果你将平民封为领主，跟别的领主碰个面可能莫名其妙就掉关系（至今没见叫好的），这也意味着辛辛苦苦培养的感情很可能全败光了。这在《潘德的预言》里同样极其明显。弗雷德里这个NPC从背景上看来自潘德大陆之外的旧巴克利帝国，封他为领主会激怒绝大部分原潘德五国的领主；而乔斯林爵士虽然挂着“Sir”的前缀，但实际上他是个假贵族，即使封给他一个村子，也少不了被各种人士嘲弄警告一番。

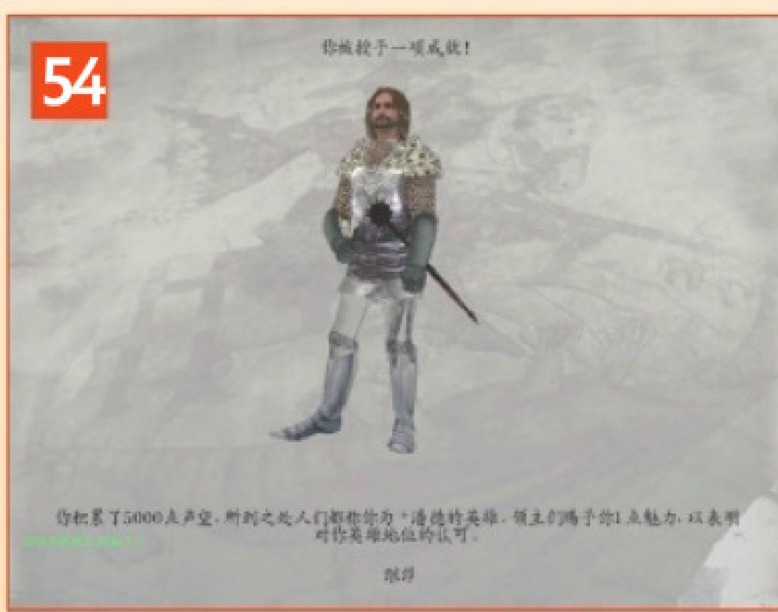
由于游戏恪守封君封臣制，所以你封出去给人的领地，除非直接控告对方叛国，否则不能收回，而你也不能干预属下城镇的发展。你能做的，就是掌控自己城镇的建设。有趣的是，绝大部分Mod也是在这个前提上运行，可以将你自己领地的建设搞得花样繁多，就是不给你建立君主中央集权的机会。

建设类搞得有声有色的Mod很多，而最值得一提的恐怕就是国产的《铁血丹心——汉匈全面战争》Mod了。















51.《潘德的预言》中每一个名字都有很详细的来龙去脉，这当初给翻译带来了极大的工作量
52.成就是《潘德的预言》中一大特色
53-54.大部分成就是正面的，但也有负面的。比如被俘虏10次，会获得成就“凡士林”……作弊也会被检测出来，并在成就界面里警告
55.大量随机事件在《潘德的预言》和《不列颠统治者》中都有出现
56-57.NPC说出的话都符合其身份，有的还会谈及一些细节——比如新加里安妖妇的凄惨身世……











58-59. “汉匈”中的长安城
60. “汉匈”自然也重做了大地图
61. “汉匈”中骑射手可以绕圆阵射击，就与“全战”系列中一样
62. “汉匈”中的匈奴军队及帐篷聚居区

在这款多年磨一剑，以至于跟官方版本进度脱节的Mod里，加入了武库和工场系统。武库顾名思义就是武器装备的存储地，而工场则是利用原材料生产制造优良刀剑甲胄的地方，这与你部下的战斗力息息相关——换句话说，你的军队（而不止是NPC）是可以自定义的。当然，颇让人感慨的是，工场的主力生产者是你在战场上抓到的俘虏。

同理，还有养马场、炼铁厂等等。在做这个Mod时，制作组有自信地宣称：“《汉匈全面战争》严格参考史料、文物、复原图片模型，原创制作的场景和武器装备，忘记网游和电视剧里的那些穿越货吧，在这里你能看到那个时代真实的武备风貌。”而还原历史的另一项真实就是，汉匈之间不是一次两次战役就定下结果的，而是一次持续拉锯、动摇国祚的竞争，拼军队战斗力，更拼国内的经济、科技等综合实力。“汉匈”甚至还有“文化转换”的系统。当你打下一座城池的时候，在城市菜单的管理栏下，你可以转变该城池的文化。通常在这时你有如下两个选择——

文化转变：你可以选择把该城池的文化转变为你所拥有的另外一座不同文化城池的文化模式。比如你现在这座城池文化为“匈奴文化”，你另外有一座文化为“汉文化”的城池。那么你可以选择把前者转变为“汉文化”，或者把后者转变为“匈奴文化”。需要提醒的是，如果某个城池是某种文化的最后领地时，你强制转变该文化会导致该种文明模式的灭绝，这也将可能激起大规模民众起义。

本土文明升级：“汉匈”战争的背景是，汉朝开始真正普及铁农具和铁兵器，但青铜器仍然占据了重要地位。根据制作组Q&A的解释，当攻下的该城池的文明低于铁器时代时，你可以选择升级本土文明。这将大大降低成本和周期。比如你现在拥有一座文明模式为匈奴“青铜时代”的城池，那么你现在在条件满足的情况下可以将它的文明升级为匈奴“铁器时代”。本土文明升级的其他条件：升级到青铜时代，需要玩家队伍里所有关键技能的属性大于3，升级到铁器时代所有技能大于6。

《汉匈全面战争》经营系统的细致程度，在目前还活跃的Mod里恐无出其右者。从这一点来看，也算是投一部分传统经营策略游戏爱好者所好了吧。

当然，“汉匈”只是一个代表，而且因篇幅所限，列出的部分也只是“汉匈”内政系统的一部分而已。在0.808时代，就有Mod做出了银行系统、商队派遣系统，并将代码分享。“骑砍”的经济与商队息息相关，打劫对方商队、劫掠对方农村，都是一种不道德但很有效的“损人利己”游戏方式。而在诸多牵涉十字军的Mod中，也多做出了与声望、荣誉息息相关的宗教系统，与此相比，其他领地建设方面的建筑调整之类，已经算不得多大的改动了。

如果说还有其他什么Mod，在战略层面必须一提的话，那恐怕就是《不列颠统治者》这款最低运行需要4GB内存、推荐6GB内存和4核CPU（频率不低于2.1GHz）配置的Mod了。《不列颠统治者》的开发历时3年，与“汉匈”颇有些类似。在“不列颠”中，玩家角色的“俘虏管理”技能直接被取消，战俘的多少取决于部队规模，这对不少追求队伍速度、在初期靠“掳掠战俘”起家的玩家几乎是一次大打击。

《不列颠统治者》尽管不能在大地图上建立城市，但可以建造临时的哨所与要塞。从这几点来看，《中世纪 II ——全面战争》的传统爱好者恐怕会觉得倍感亲切，使用得当可以化被动为主动。对战略层面影响深远的则是一个更符合现

实的选项：当玩家征服一座城镇，可以劫掠之后不做占领，这样可以获得更多掠夺收益。想到在《潘德的预言》中，异端和野外军团经常会劫掠临近城市，从而留下一座座只剩几个城管、让投机分子眼红的空城，而现在，玩家自己终于也可以做劫掠者了……

基于Mod的城市劫掠系统，致力于依靠农民的游击型玩家就有了更多的选择。以往自立玩家在面对实力远远占优的对手集中所有重兵攻击你一城时，玩家的选项并不多，强力死守往往是最常见的选择。而现在，你可以轻骑出发往对方腹地深入，并一路从乡村里补充弓箭手和步兵（前提是你先与这些村庄处好关系，他们会将最棒的小伙子留给你——而不是他们的领主），攻打对方城镇。打下来后不守，继续突击对手空虚的后方—— 一将带兵奇袭，因统御限制，能带的兵力往往有限，打下了城也匀不出兵驻守，放到以往，这种游击攻城因基本没有收益而显得毫无意义。

乙类——即时战术

“骑砍”对手下军队的控制方式从最初版本就确定了下来，之后不过是换了按键而已。目前，0到9对应的数字分别是全体、步兵、弓弩手、骑兵、第一组、第二组……F1键的口令是“坚守”，而如果按住F1时移动鼠标，你会发现中心是一面移动的旗帜，确定位置后松开F1，你选定的队伍（步兵、骑兵、弓弩手或第一组、第二组等）就会移动到旗帜中心的位置并坚守——很多时候这是给没有写入守高地AI的Mod的弓弩手准备的，对很多玩家而言，“前进10步”“后退10步”的指令更为常用。F2是跟随玩家，F3则是冲锋——换句话说，除非特殊情况，否则不要在选定弓弩手的时候随便按F3。

最多二级菜单，就能实现上下马、自由射击切换、使用钝器切换、聚拢/分散等指令，熟悉起来很快。虽然无法做到跟《帝国时代Ⅱ》之类的RTS一样精确，但毕竟在现实中，当你给骑兵下达了冲锋的指令，骑兵冲击进去之后，肯定要与对方绞缠在一起。吼一嗓子或点一下鼠标他们立刻就能返回来，无论是现实里还是“全面战争”里，也是纪律最好的骑兵都很难做到的事情。

自《火与剑》和《拿破仑》以后，将射手队伍排成两排或3排成为了标准控制按键，而在《火与剑》之前，诸多Mod已经带有这种控制功能，甚至走得更远——盾墙、楔形阵、线型阵等原“骑砍”中没有的概念也被做了出来，并设置了K、J等快捷键。Mod在战术上的这种追求，有的甚至已经达

63-68.玩家截取的《不列颠统治者》——来自骑马与砍杀中文站













 栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



69.《不列颠统治者》的画面精细程度还是颇出乎人意料的

到了智能化判断的需求——例如在2009年时，新Mod版本的阵型系统（以泡菜1.011版为例）都设置了“骑兵反复冲锋”和“弓弩手占据高地”指令，这不仅要求骑兵有判断停止时机并返回的AI，还要求弓弩手有识别附近高地再进行比较的过程。因为技术限制，这样的智能指令效果并不被所有人认可，但这依然是Mod在即时战术上的可贵探索。

在谈到阵型时就不得不谈一谈“架矛”这个动作。严格来说它应该算是一个丙类（动作与角色扮演）Mod，但是它与盾击不同，它确确实实地对战术造成了影响。早期Mod中有一些是以13世纪英国甚至17世纪西班牙为背景的，这就对长枪方阵和架矛产生了强烈需求——如果还跟原版游戏一样，长枪只能做一个瞬间刺击动作，而非像只刺猬能持续反弹撞击伤害，那么苏格兰和西班牙Pikeman手中整齐雪亮的枪林，也不过是被骑兵一冲即溃的摆设。

“骑砍”从一开始就将速度加成代入了伤害计算中（武器重量是否有影响，我倒不是很确定），因此架矛系统很快就“研发”成功，并成为如今大部分强调战略战术的真实向Mod的标配——如地图庞大的《AD 1257》。

如今，各种Mod在战术上的探索已经趋于完善，像埋伏、偷袭、会战、阵前单挑、战前演讲等等已在《不列颠统治者》中实现，而陷阱布置在1.011版的《泡菜》中也成为克制敌军骑兵的大杀器，其刷屏的变态程度堪比作弊——也因此并没有推广开来。骑兵根据自己的速度与敌人的距离切换武器AI，已经被大量Mod采用，而骑射自动避敌AI在某些Mod中还不够成熟，而在《汉匈全面战争》中骑射手可以环射——就跟CA的“全面战争”系列一样。

“骑砍”现有的即时战术控制系统，比较大的弊端就是无法集火攻击单一或特定目标，尤其是不能给弓弩手设定优先击杀目标——如对方骑兵、对方射手、不带盾目标。这些内容虽然看似妄想，但或许可以期待一下明年的《骑马与砍杀2》中是否会提供相应的AI接口，然后“骑砍2”的Mod再接手完善。

丙类——动作与角色扮演

2012年10月上《大众软件》中，曾刊文《核心价值：真实——骑马与砍杀动作系统详析》，这里不再赘述原版的种种内涵。这里要说的是，四方向的固定攻击格挡动作还不能让一些玩家满意，于是动作骨骼也被Mod作者盯上了。前文提到的《应仁之乱》就是典型，在《战团》和《火与剑》之后的版本里，士兵可以做出日本剑术范儿的中段构、胁构、上段构等，而且从视觉效果上看，一个下劈可能有三种动作，一个刺击格挡可能会出现中段构和下段构动作——尽管实际效果是一样的，但看起来更丰富多样。

当然，动作风格是一种见仁见智的主观感受。《应仁之乱》不是第一款更改动作骨骼的Mod，但在大型Mod里反应较快，且因贴合Mod背景主题，而获得了较广泛的好评。我曾经试过在《应仁之乱》里与玩家联机对战，感觉节奏更快，也极富视觉冲击力。或许在今后的“骑砍2”以及相应的Mod里，能够实现多种动作骨骼并存，并供玩家选择？

在角色扮演方面，目前国内无出《光明与黑暗》（即原《泡菜》）其右者。其对话幽默风趣，有完整的主线和大量支线，除了已有的潜入、背击加成（和血量显示一样，最初我是在《领军者》上接触到这个系统）、真实之镜、地下城探险等系统，在即将面世的《光明与黑暗——第二章》中，玩家还能设定慢镜头击杀特写、濒死溅血UI、任务提示标记等。

《光明与黑暗》中人物有气力值——这颇有些类似武侠小说里的“内功”，玩家可以通过消耗它来实现攻击伤害加成、疾跑，以及因人而异的特技。而在《不列颠统治者》这部Mod中，人物同样有着精力值，人物攻击、防御、跑动

都消耗精力，而且其消耗速度跟装备累赘度息息相关——并不是每个人都喜欢真实的限制，但这个系统与《不列颠统治者》的另一个轮换系统一起，改变的不仅是玩家战斗体验，类似“预备队”的设计也改变了战术甚至战略体验。很典型的一点是，战场人数的设置对弓箭手能力的发挥有着重要影响——现在，能将一些打满材质补丁的高画质Mod开到1000人战场的电脑，其实并不多，所以增援次数很重要。但一般情况下，射空箭矢的弓箭手价值不大，却又因为没战损而压住了后面的增援部队——当然，这些已经不是动作或角色扮演层面的Mod的努力方向了。

《骑马与砍杀》的原版对于新手其实不算友好，即使是不少老玩家，也并不是都喜欢高自由度但空旷的沙盘化，因此“小兵之路”大受欢迎，国外相对应的有Freelancer。无论是《AD 1257》《不列颠统治者》还是《汉匈全面战争》都有这个系统——玩家不用一上来就过于操心战略和战术层面，而是先冲锋陷阵体验动作系统，以及享受凭军功升职的养成过程。实际上，并不是所有骑砍玩家都喜欢做领主，这种Mod及系统是玩家的差异化需求的体现，也证明“骑砍”游戏可塑性之强。

总而言之，在Mod作者的努力下，《骑马与砍杀》的角色扮演成分已经可以变得如此丰富而精致。我相信这早已给TaleWorlds带来了压力。

除了甲乙丙三类Mod元素，其实丁类（单纯添加或改动新装备、兵种，或替换装备、风景的材质贴图）Mod元素是最多的。

因为丁类的发展，《骑马与砍杀》经常焕发新颜，只要机器配置带得动，玩家就能体验到不逊2013年PC新作的高清与动态光影、多重渲染画面。在这里有必要提一提血与钢及其作品《大宋Mod 3.0》的名字，其全效画面接近CG品质——只要你的机器带得动。

四、写在最后——那些Mod还没做到的事情

多年以前，我就觉得“骑砍”有很多地方可以完善。多年以后的今天，很多Mod已经“补完”。这只70MB级别的小麻雀，已经成为高飞的鹰隼。

不过，我依然发现“骑砍”有很多地方可以完善。

例如，和CA的“全面战争”系列一样，“骑砍”包括Mod里，骑兵都没有马镫。

这似乎只是一个画面细节上的问题，但可能做起来并不容易。类似的还有，“骑砍”将装备栏限制在4个，而所有Mod目前在技术上都不能拓展。

4个装备栏，意味着带弓矢的士兵，就不可能同时拥有枪、刀、盾这种标准配置。这显然是不符合现实情况的，且不说历史上有魏武卒这种“衣三属之甲，操十二石之弩，负矢五十，置戈其上，冠胄带剑，赢三日之粮，日中而趋百里”（语出荀子，拉力度量有争议）的精锐步兵，在艾因贾






70-71.官网上的《AD 1257》风景截图
72.《AD 1257》中的城堡相对恢弘
73.城堡的设计显然是花了心思的，不过看到这样的城堡我只想自动战斗……












74-77. "大宋3.0"Mod截图，均是游戏实时渲染，而非动画
78-79. "大宋"Mod作者血与钢制作的萨拉丁，由此可窥见"骑砍"Mod的潜力
80-82.《光明与黑暗》的作者李广兴做的万圣节单人剧情Mod

鲁之战中的马穆鲁克骑兵，也是能冲能砍能射。一把刀一般也就两三斤重，和盾一起挂在马背上根本不构成负担，但因为系统限制，没有Mod能够实现。

添加装备栏也并不影响平衡性，在现在"骑砍"的Mod中，如"潘德"，异端黑骑和迦图军阀这类角色本来就能力极强，有没有骑枪或弓箭都能秒人。士兵的能力由技能属性和武器熟练度决定，而对于玩家来说，多一个空栏也是多一个选择，至少在弓矢刀盾俱全时，还能多带一菔箭，而不必老回去翻行李。

在《领军者》Mod里，弓箭手可以实现戴盾射击——固然这给手臂带来了负担，但在历史上，却是蒙古骑兵的正常能力，南宋彭大雅撰写的《黑鞑事略》里明确记载，蒙古军队在遭遇密集防御状态的步兵方阵时，会下马步射——"此计之外，或臂团牌，下马步射。一步中镝，则两旁必溃，溃则必乱，从乱疾入。"而蒙古骑兵出征时，弓箭（三满菔）、环刀（弧形把手，并非环首）、骨朵、长短枪都要带，更不用说蒙古的骑射手会同时带好几种箭头的箭矢了。

归根到底，这项权限还是要看TaleWorlds在技术上的开放程度。

即使是《骑马与砍杀》引以为傲的动作系统，也并非没有改进空间。比较典型的是步兵使用的长枪。长枪对于集团作战而言，是一种非常好用的武器，也因此它在战场上是资格最老又最晚退出的冷武器（刺刀在某种程度上可视为长枪的延续）。但在"骑砍"里，因为攻击动作单一（刺和

拍），它在步兵手中显得缺乏威胁性，并且很多时候能完全被长戟等武器代替。

在《骑马与砍杀——拿破仑》里，刺刀已经有了上刺和下刺两种动作，这或许是个好兆头——介于这种刺击武器的长度优势，可以方便多人同时戳一个目标，有两种动作已经足够对手手忙脚乱了。不过，新的问题又来了，如何让玩家能判断一把长矛的刺击方向，又不与真实相悖呢？长枪就像杠杆，后手稍微一挑或一压，枪头就能划过很大范围，这种武器在动作上的隐蔽性，本就是经久不衰的优势。是多方向，还是缩短格挡判定时间？我们不妨期待TaleWorlds在《骑马与砍杀2》里怎么设计。

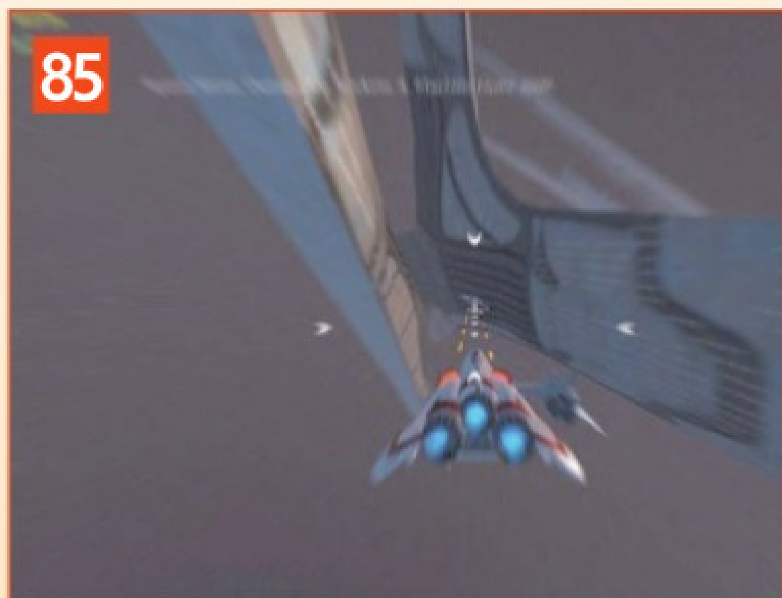
最后，让我们回归本源——《骑马与砍杀》为什么可以拥有这么多丰富类型的Mod？因为它从一开始就“麻雀虽小五脏俱全”，其包含的三重游戏元素，每一重都有很深的挖掘空间。“骑砍”的动作元素并不能让所有人都快速上手，这也让不少玩家望而却步。实际上，只要你是策略、即时战术、动作、角色扮演、经营养成中任意一种游戏类型的爱好者，那么成百上千个Mod里，总会有一款适合你。

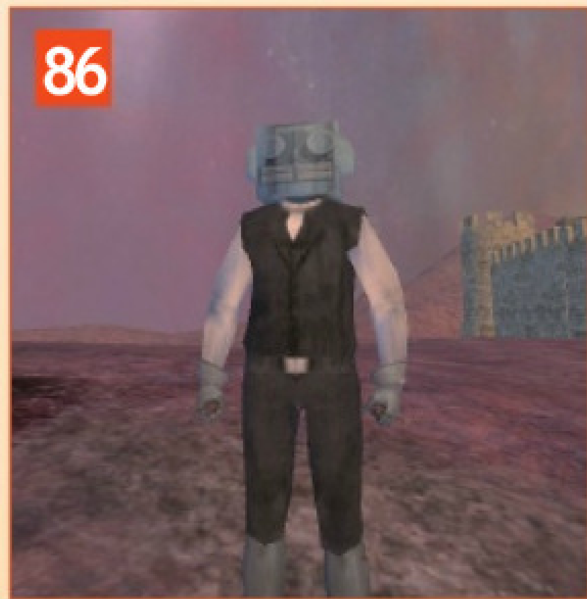
7/结语

抛开上文提到的各个游戏类型外，其余的类型中也有很多知名Mod，比如很多第一人称射击游戏中的枪械Mod、策略游戏中的规则更改Mod等，本文就不再赘述了。在汗牛充栋的游戏Mod史上，诸多经典的Mod数不胜数，这些Mod为PC游戏添加了一份独特的风采。甚至有业内人士认为，PC游戏之所以没有被主机游戏打败的重要原因之一，就是Mod。虽然这种观点不能说完全正确，但是PC游戏的可改造性确实要远超主机游戏与移动游戏，而可改造型也确实让PC游戏可以随时重新焕发出青春。在这里，笔者也要对那些Mod制作者表达敬意，尤其是那些默默制作Mod很多年的死忠玩家：他们花费六七年时间为《无冬之夜2》制作《博德之门》Mod、他们花费七八年为《星球大战——旧共和国武士Ⅱ》补全结局、他们至今仍在为近20年前的《星际争霸》制作地图……他们的坚持精神是游戏史上永远值得铭记的厚重一笔，也证明了只有经典的游戏品牌才有可能真正在玩家的心中永生！P





















83-85.你没有看错，这是一款《骑马与砍杀》的Mod，它名叫《飞行与射击》……哦，不，叫《银河太空战斗》
86-89.这款叫作《卡拉迪亚——红色星球》的Mod，奇葩程度可能仅次于《银河太空战斗》
90.《订婚舞会》这个Mod的特色在于……更完整的展现“个人问题”的解决。截图我就不发了
91.《1866》是较早以热兵器作战为主的Mod。当然，它的特色不止如此，你可以在里面抢银行或做赏金猎人，体验一把《荒野大镖客》的感觉
92.再小众的历史题材也有所覆盖，《金地大战——16世纪东南亚大陆》就是一例

城市不仅是现代文明的标识，亦是许多游戏世界的灵感来源。当真实的城市映射在虚拟的世界里，又形成了许许多多光怪陆离的奇妙景观，令你流连忘返。文/晶合实验室 digmouse


神堡令人神往的部分原因在于，我们没有机会探索神堡的每个角落

10 神堡

"质量效应"系列的政治与经济中心，这里见证了无数的战争、谈判、阴谋和联盟。

从探索的意义上说，神堡（Citadel）并不如这份榜单里的其他伟大城市一样让人感到充满生机，因为在3作"质量效应"中玩家并没有多少真正在其中漫步的机会，你能踏足的地方在每作中都只是某个小区域而已。但神堡最令人神往的是她那份独一无二的科幻色彩，她的来历无人知晓，传说是上古先进科技种族普洛仙人所建。神堡以一场荡气回肠的舰队大决战结束了初代《质量效应》，又以最壮烈的方式终结了Shepard三部曲的故事。

9 阿卡姆城

最伟大的超级英雄需要一座伟大的城市来大展拳脚，而这座城市还在不断地扩大之中……



现代的超级英雄游戏佼佼者屈指可数，不论是电影或漫画改编大多流于俗套和过度的商业包装中，高清时代经历了重重考验成为最强超级英雄游戏的莫过于Rocksteady开启的"阿卡姆"系列蝙蝠侠游戏。它并非严格意义上的漫画设定改编，也没有盲目跟从大热的诺兰"蝙蝠侠"三部曲，Rocksteady用扎实的战斗和丰富的沙盘设计颠覆了人们对现代超级英雄游戏的印象，冷寂、残酷、危险无处不在的监狱都市阿卡姆城第一次走出漫画进入屏幕就获得了如潮的好评，虽然华纳本部捉刀的《阿卡姆起源》由于众所周知的原因评价一般，但我们都知道，Rocksteady正在开发的正统续作注定会再次将阿卡姆城不为人知的一面展现给我们。

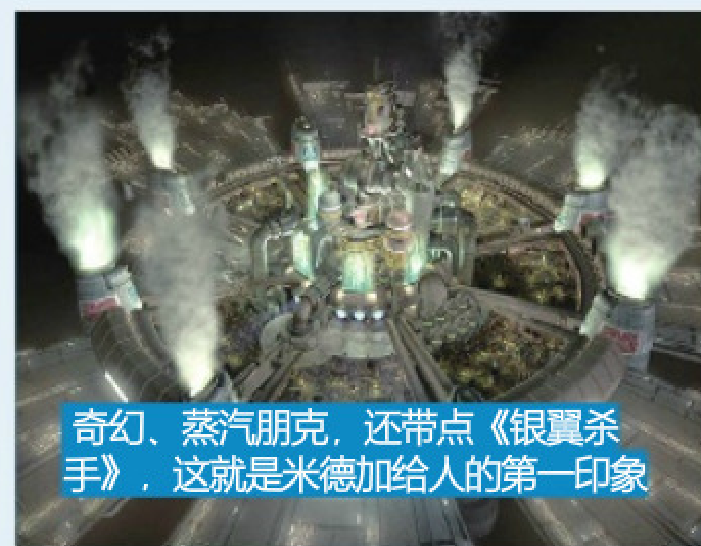
8 模拟城市

或大或小，或静谧或喧嚣，一切皆在玩家手中掌握。你就是这座城市的造物主。

不同城市的魅力在于独一无二。对"模拟城市"的玩家来说，创造城市的魅力便在于每次开档都能感受到的这种独一无二，有的城市如未来之城一般光鲜闪亮，有的则如欧洲古镇一般安宁静寂，这些在玩家手中被塑造出来的城市才是他们心中最伟大的游戏都市，因为这些城市是属于他们的，这个系列从16位主机一路发展到次世代，精彩地还原了人类在地球上生活的每个角落。


《模拟城市》的乐趣不仅在于建造，还在于……拆迁

7 米德加


奇幻、蒸汽朋克，还带点《银翼杀手》，这就是米德加给人的第一印象

"最终幻想"系列最伟大的城市，没有之一，让它在无尽的高清复刻中永生下去吧。

米德加从视觉上说远远算不上是同时代最令人震撼的城市场景，但她拥有的是无法比拟的情感意义。上层贵族的奢华生活与在污染和黑暗中挣扎的贫民形成了巨大的反差，也塑造了一个完美的制造剧情冲突的场所。米德加是FF7的心脏，其中的建筑、街道和街区是血管，而涌动的人群就是血液，FF7的故事从这里开始，也从这里结束。

FF7是"最终幻想"系列游戏中第一部以PlayStation为平台的作品，取得了日本国内销量326万套、全世界合计销量988万套的辉煌成绩。随着FF7在随后的日子里推出PC版以及在PSN上的版本（2009年），米德加超越时代，一直活在玩家心里。不论"最终幻想"系列的未来如何发展，米德加都将永远是FF的时空里最伟大的都市。

6 17号城

恐惧、黑暗、压抑，但17号城象征的不只是暴政，还有灭绝时代中人类的希望之光。

当然，17号城绝不是什么旅游圣地，在《半衰期2》的开头，弗里曼博士得到的“欢迎致辞”是捡易拉罐和一顿电棍。这里不仅没有人类应该享受的各种乐趣，也没有城市化带来的各种便利，反过来这里附送的是高压、反抗、动荡，这段故事已经不用我们再重复下去了，其实17号城最引人入胜的不是奇异的景观，而是它独特的气氛——冷战时期的东欧与大萧条时代的完美融合。


17号城是危机下的人类反抗暴政的标志，还是物理学圣剑的试验场

5 浣熊市

名字很奇怪不说，里面的居民也比北美臭名昭著的浣熊好不到哪里去……


人间地狱浣熊市，要涨工资好去处

好吧，和著名的17号城还有寂静岭一样，这里同样是不适合旅游的：你连个活人都找不到有什么好看的！在这里我们认识了克里斯、威斯克、里昂、克莱尔……当然也认识了雨伞公司、暴君和舔食者。从那之后有数不尽的大小城市成为了僵尸泛滥的无双战场，但它们都不能取代浣熊市作为生化恐怖或后启示录事件爆发的鼻祖的地位，况且它还有一个容易让人记住的优势——你见过这么奇怪的城市名字吗？按照官方说法，浣熊市其实已经在一场核爆炸中灰飞烟灭，但是心有不甘的CAPCOM公司还在利用这个城市不断出产新的游戏作品。这座城市本身已经变成了一个传奇……

4 暴风城


暴风城重建的不只是城门，还有人类这个坚韧的种族的决心

人类的骄傲，艾泽拉斯的明珠，数百万玩家共同的家园。

即将进入自己第10个年头的《魔兽世界》，庞大的艾泽拉斯大陆上壮丽的城市又何止一座暴风城呢？它代表了奥格瑞玛、达纳苏斯、铁炉堡、沙塔斯……代表的是10年来1000多万玩家在这个世界里看到的风景，走过的路，认识的人和创造的故事。

最初来到这个世界的人们惊异于它城市的壮美以及隐藏在城市和城市周围数不尽的人和事。这是任何曾有的网络游戏世界所不曾给予的绝妙体验，甚至是很多玩家选择联盟的原因。暴风城也见证了人类和联盟从动荡中联合与崛起，它的城墙曾在迪菲亚兄弟会的叛乱中饱受战火，又在死亡之翼的怒火中灰飞烟灭，有什么能比战争和动荡更能考验一座城市的坚韧与气质呢？

3 寂静岭



欢迎来到寂静岭，祝你有个愉快的假期

来吧，来到寂静岭，我会让你体会到什么是真正的恐惧，什么是真正的绝望……

很少有真正的恐怖游戏将一座城市作为舞台，寂静岭算是其中少数的异类之一。当然你可以只把它当成一个小镇，但是即便如此，寂静岭还是贡献了恐怖游戏史上最震撼人心的几个场景和角色，对后来的恐怖游戏发展的影响是无法估量的。可惜的是，2代之后的“寂静岭”游戏与电影都再也没能利用这座迷雾重重的小镇在塑造经典恐怖上的潜力，你总会感觉这些游戏里少了一些什么“寂静岭”应该有的东西，特别是最近几代交给欧美制作组操刀的作品，更是没有在精神气质上重新诠释这座小镇。我们需要的是它的灵魂，是又一次无法复制的旅行……


GTA4中自由城的规模今天看来都仍然让人难以想象

1 自由城

从第一次踏入自由城开始，横跨数十年的美国现代文化与社会的缩影就将在你的面前展开。

自由城正式登场于《横行霸道Ⅲ》，进入3D时代的首作GTA轰动全球，从未以3D形式展现的沙盘都市在Rockstar的手中却仿如现实的纽约城一般栩栩如生，交通、行人、建筑乃至城市的种种活动都精确地还原了上世纪90年代的美国大城市，极高的自由度让这个系列走出了2D时代的前两作嬉笑打闹的小成本面貌，其中探讨的社会问题让GTA成为了一个严肃游戏，当然也引来了不少针对其中几乎不受限制的暴力因素的质疑和批评。

随后，自由城在GTA3资料片《自由城故事》和GTA4中继续作为主角亮相。有美国玩家说，有一段时间他闭门不出怒宅GTA4，导致他对自由城的街道比对自己家周围还要熟悉。GTA塑造的这个虚拟纽约的每一个街角都是有活力和生命的，Rockstar对这座城市的还原度之完美，让人很难想象，这背后究竟投入了多少时间、金钱和心血。虽然GTA4的画面早已不在时代的前沿，但每次踏入自由城，你都会由衷地感受到，Rockstar到底领先了时代多久。

自由城是掺杂了Rockstar独特幽默感的纽约，是一个在时代洪流和金钱色欲中扭曲的美国梦，当Niko第一次走出自己的公寓，站在城铁轨道下向远处望去的那一刻，你便知道，这座城市你再也走不脱。不论是罪恶都市、圣安地列斯，还是刚刚打破了7项吉尼斯世界纪录的洛圣都，身上永远都抹不去的是自由城的影子。即便未来的GTA再如何华丽，再如何丰富，自由城的一切，都是所有GTA玩家内心深处无法抹去的那个街角。P


夜色里这座迷人的自由城更是美国梦的绝佳诠释

2 销魂城



正值繁华时刻的海底乌托邦会是什么样子？

“我选择了……创造不可能。我选择了……销魂城。在这里，艺术无需畏惧枷锁，科学无需顾忌道德，伟大不会被渺小掣肘……”

经典的《生化震撼》的伟大已经无需更多的言语来描述，肯·列文塑造的这个海底乌托邦让所有人惊叹于一个曲折的故事的同时，也记住了这个风格独特的城市。当乌托邦的美梦破灭，当永生或超能的允诺成为一场灾难，人类会如何选择？销魂城圣诞夜发生的一切告诉了我们残酷的答案。哥伦比亚因为暴露在阳光下，反而不如销魂城一般慑动人心。在《无限》的DLC《海葬》中我们将回到动乱前夜仍然歌舞升平的销魂城，从另一对主人公的视角，重新游历这个每个转角都有故事的城市。P

大众软件旬刊
2013年11月中
总第457期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 汤瑛
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年11月8日
定价人民币10.00元

闭塞的“次世代”

甲骨文demonoracle@popsoft.com.cn

这本杂志上市的时候，游戏业应该已经迎来了一个新时代——我们通常叫次世代，但这无关紧要。因为“次世代”源自日本语，而日本游戏业又是这么不争气，国内舆论受日本游戏媒体的影响也越来越小。在PS4和Xbox One到来之际，这个圈内专有名词，在国内似乎正变得越来越小众，或许过不了几年，就要被扫进“失落的流行语”里了。

这次新主机来得有点晚，不幸拖到移动游戏最热的时候发售，于是就有很多唱衰的。如果你经常关注国内的游戏甚至互联网站点，会发现大家的观点主要集中在“移动游戏即将替代家用主机”上面。发出这种声音的人喜欢着眼于国内环境，这无可厚非，问题在于，他们还喜欢将这个结论普及到全世界。于是就出现了很多让人啼笑皆非的理论，比如将传统游戏业描述为一个饱受盗版之害、陷入业绩下滑泥沼的行业，而事实上国外的情况完全没这么糟糕。互联网经过这么多年发展，理论上我们可以更加无缝地接触到国外游戏行业的消息。但很悲剧，除了每天晒各种流水数据、发布厂商广告，国内网络媒体似乎已经不再关注国外的游戏业了。这导致国内玩家对国外行业的了解也越来越少，在这种闭塞的舆论环境下，谈何与国际接轨呢？

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及大众软件新浪和腾讯微博（@大众软件果然棒）与我们互动！

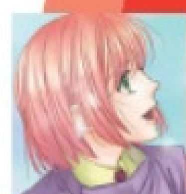
最后是责编大家谈环节……



蓝星：本月专题我们完成了一个夙愿，那就是回顾了几乎所有类型游戏的历史……



is_blue（友情客串）：是的，回顾了我最爱的养成类游戏，哈哈哈哈！



Oracle：回顾历史，展望未来！嗯，我是不是说得太官方了……



梅林粉杖：可是，挖老鼠哪里去了，我需要你来完成杂志……



digmouse：我在北极圈上空，朋友们，暴雪嘉年华我来了……


修真世界
XZSJ.11408.COM



《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：082-726
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN